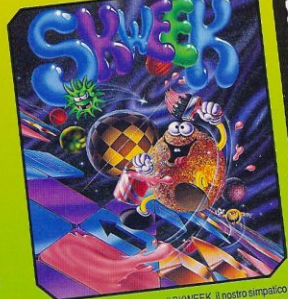
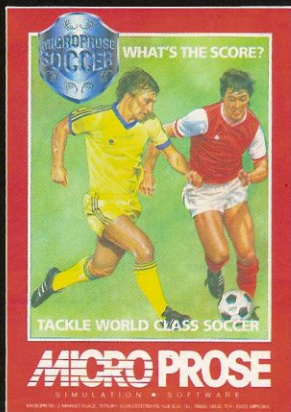
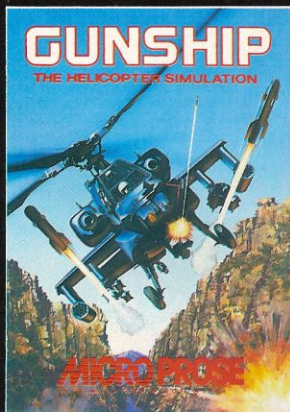
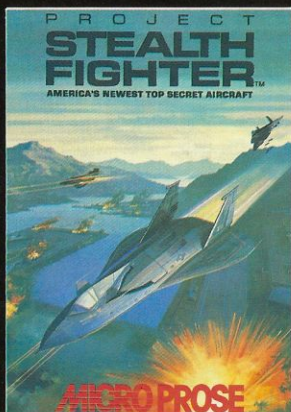
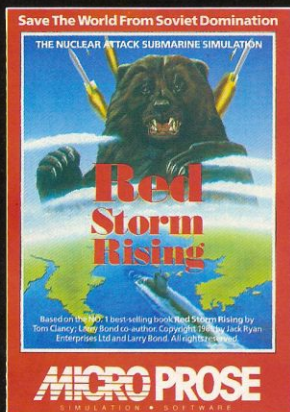
GET ORO! GET GOLD!
WHEN LAW FAILS... VIGILANTE PREVAILS
VIGILANTE
VIGILANTE
1944 - New York... la polizia non osa pattugliare le strade; L'esercito non è in grado di controllare la città; la legge e l'ordine non esistono più... quando le bande della strada dominano una città! La tua ultima possibilità è VIGILANTE! Questa volta è la guerra!!!
Spectrum - Amstrad - C64 cassetta e disco - ST - Amiga.
Advanced Dungeons & Dragons
HEROES OF THE LANCE
A DRAGONLANCE ACTION GAME
HEROES OF THE LANCE Controlla otto compagni d'avventura, guidali nel profondo delle rovine traditrici del tempio XATSAROTH per rintracciare i preziosi DISCHI di MISHAKAL. I dischi di platino sono protetti da Khisanth. Impadronisciti della chiave per distruggere Khisanth se non vuoi che il destino della sconfitta sopraffagga. Spectrum - Amstrad - ST - Amiga - PC - C64
SKWEEK
SKWEEK
SKWEEK Azione frenetica unita a divertimento esasperato sono garantiti durante la missione di SKWEEK, il nostro simpatico batufficletto peloso arancione che vuole colorare di rosa i 99 continenti del suo pianeta d'origine. SWKEEK è azione, divertimento. SWKEEK è esterno. SWKEEK è un avventura affascinante! Amstrad - CPC - ST - Amiga - PC - C64

RADIO 101
FORGOTTEN WORLDS
CAPCOM
SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTE
FORGOTTEN WORLDS
Due "duri" dal cuore di ghiaccio - Una situazione bollente - Otto avversari megalitici. Tutto contribuisce a creare una situazione di lotta feroce.   Spectrum - Amstrad - C64 cassetta e disco - Amiga - ST
Advanced Dungeons & Dragons
HILLSFAR
A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE
CARACATUS
MOODRA
HILLSFAR
Una città nel magico mondo dei REGNI DIMENTICATI, ricco di avventura e sfida. Ogni singola visita a Hillsfar è una diversa esperienza esilarante.   C64 disco - PC
LUCASFILM PRESENTS
BATTLEHAWKS 1942
A WWII NAVAL AIR COMBAT SIMULATION
LUCASFILM
BATTLEHAWKS Mar del Corallo, Midway, Isole di Santa Cruz e le Salomone Orientali. BATTLEHAWKS 1942 ti permette di rivivere l'eccitazione di un Comandante Navale Americano che ha il compito di bloccare l'avanzata dei Giapponesi, combattendo battaglie che hanno cambiato la storia del mondo.   C64 disco - PC - Atari ST - Amiga
U.S. GOLD®
LEADER
DISTRIBUZIONE

SOMMARIO

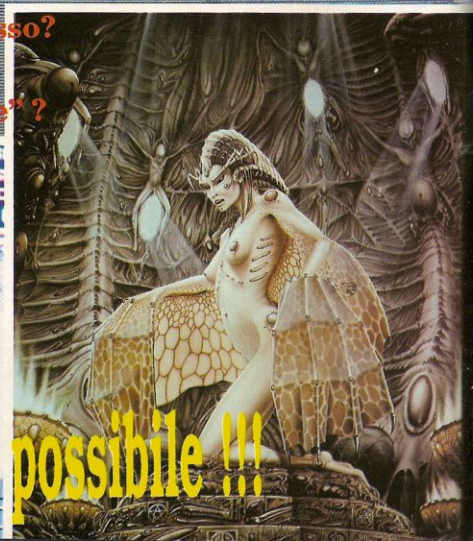
COME AL SOLITO

INASPETTATAMENTE

FACCIAMO IL PUNTO

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornaroli, Marco Galardi, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

ZZAP! EDITORIALE

Anno 4 - Numero 36

GIORNI 'CALDI'

Le giornate che hanno accompagnato questo numero estivo di Zzap! sono state le più calde mai sperimentate. Non per il livello qualitativo dei giochi, anzi, ma per tutti i 'reimpasti' che hanno accompagnato la stesura dell'edizione inglese, prima, e di quella italiana, poi.

Prima di tutto i nostri vecchi (si fa per dire... non che ci siano rimasti troppo) amici Gordon Houghton, Matthew Evans e Kati Hamza hanno abbandonato la redazione inglese di Zzap! (troverete un paio di commenti solo in questo numero, poi basta) sostituiti da un gruppetto di facce nuove (e che facce!) di cui troverete i nomi nel solito colophon sotto il sommario.

Parlando di facce, poi, è doveroso a questo punto spiegare che cosa succede nella redazione italiana. Cercherò di essere chiaro e sintetico allo stesso tempo: i nostri impavidi e più scatenati redattori, Antony Jannone (AJ) e Marco Auletta (MA), non hanno ancora un volto. In tutte le recensioni finora redatte sono apparsi con facce 'inglesi', e in questo numero — ad esempio — potrete identificarli con i volti 'riesumati' di PG (per MA) e di SJ (per AJ). Stesso problema per il nuovo capo redattore, Stefano Gallarini, che temporaneamente ha deciso di usare le sembianze di Julian Rignall (mica scemo!) dato che anche lui si diletta, come me, a redarre qualche recensione.

Speriamo comunque di mostrarvi almeno per Settembre i veri, terribili volti di questo enigmatico trio.

Dato che ormai l'editoriale di questo numero si è già trasformato in una serie di 'comunicazioni di servizio' ne approfitto per sfatare del tutto la diceria su una prossima pubblicazione di Last Ninja III: la System 3, invece, ha in programma altri due giochi sullo stesso stile di cui avremmo voluto mostrarvi le immagini (ma non abbiamo potuto per i soliti... problemi di spazio).

Non disperate, comunque, perché quando — a Settembre — sarete sul punto di rispolverare il vostro otto bit, noi saremo qui con una serie di sconvolgenti novità grafiche ed editoriali e... intanto buone vacanze!

Bonaventura Di Bello

50 RECENSIONI IN 4 FORMATI DIVERSI!!! UNA PACCHIA!

OLIVER FREY

ORA! DALLA ocean
The Hit Squad
DALEY THOMPSON'S DECATHLON
" 10 giochi in uno! E' strabiliante! Estrema facilità di gioco, animazione degna della medaglia d'oro." - C&VG
Yie Ar KUNG-FU
KONAMI
"E' impossibile smettere di giocare!... La varietà dei movimenti e la giocabilità sono fantastici!" "Ha tutte le caratteristiche del COIN- OP... i devoti lo ameranno" - ZZAP
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
"Ora puoi veramente farti coinvolgere da questo fantastico gioco... ma devi avere del carattere!"
MIAMI VICE
"E' un megagioco! Cattura tutta l'atmosfera del serial televisivo" "Un altro vincitore" - YOUR COMPUTER
ENDURO RACER
ACTIVISION
"E' brillante, veloce, superbo ed è un gioco caldo" - "Un gioco che i fans delle gare motociclistiche non possono perdere!" - CRASH
GREEN BERET
KONAMI
"Giocabilità brillante ... veloce, furiosa ed estremamente coinvolgente! ... Uno dei migliori giochi di questo genere". ZZAP
HIT NAMES
HIT GAMES - HIT SQUAD
I primi sei titoli in una serie di
GIOCHI SUPERBI a PREZZI INCREDIBILI
Richiedili per nome al tuo rivenditore. Solo L. 7.500
LEADER
DISTRIBUZIONE
VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

POSTA

PROLOGO DI LUGLIO
Non so se ve ne siete accorti, ma siamo in estate. Precisamente in Luglio. Sapete cosa significa? Ebbene, che ad Agosto ZZAP! non esce in edicola. Immagino già le scene di disperazione, ma tranquilli, torneremo puntuali come sempre a Settembre. Quindi cercate di leggere lentamente le letterine di questo mese, altrimenti soffrirete a metà Agosto di una terribile crisi di astinenza... non dite poi che non vi avevo avvertito! Per quanto riguarda il numero che avete in mano, non vi anticipo niente, per non guastarvi le sorprese: vi assicuro che non mancheranno. Abbiamo ricevuto chili di lettere di permalosoni che se la sono presa per ZMKATAM 2: ma dai, dov'è finito il vostro umorismo? Moltissime altre criticano la "Profetessa" Elena Bini. Ok, vi prometto che non pubblicherò più lettere simili. Elogi al Censuratore Pazzo e a Harley il Demenziale. Nicola Quattrini, il playboy ufficiale di ZZAP! & TGM non è più solo: Luigi Liberati di Grottammare ci ha spedito una foto per l'inesistente concorso VIDEOBELLI, ci spiace ma non la pubblichiamo per non incorrere in denunce da parte della buon costume. Una riprova che le classifiche sono spesso e volentieri contraddittorie: ci sono giunte numerosissime schede HIT PARADE che contenevano, quasi sempre in prima posizione, il gioco ZMKATAM 2, niente altro che il nostro pescionzolo d'Aprile. Scherzo da parte vostra o pura ipocrisia? Le fette di prosciutto si mangiano, non si spediscono. Fine del riassunto delle puntate precedenti, ora viviamo nel presente.

GEOS: SVILUPPI E PROSPETTIVE

Cara redazione di ZZAP!
chi vi scrive è il nostalgico di Aprile. Motivo della missiva questa volta è lo speciale GEOS del numero di Maggio. Personalmente mi ha fatto molto piacere vedere questo genere di articoli anche su ZZAP!. Mi ha lasciato un po' dubbioso il giornalista in erba (vi definite così nella Posta) che a pagina 43 ha scritto: "Io non penso che tutti i 64isti siano stupidi come dite voi". Se non erro significa che la redazione ci considera la baracca più allegra del lager in fatto di comprendonio. Lo stesso però, nonostante sia convinto della nostra intelligenza, appena gli è stato proposto di recensire il GEOS si è messo a ridere per 5 minuti (notevole) e infine ha affermato: "Come è possibile arrivare a recensire su ZZAP! un mattone come questo? Quanti lettori sopravviveranno?" Inoltre la scommessa stipulata con il resto di recensori sta a dimostrare che voi pensate a maggioranza che chi acquista ZZAP! (in gran numero 64isti) sia in buona parte abituato ad indossare elmetti prussiani per evitare che i neuroni gli sfuggano dal cervello. Questa non è una lettera di polemica, ma una richiesta di chiarimento, perché essere stupido significa credere di essere un caprone da pascolo o chiedere asilo politico alla Romania, e non acquistare ZZAP! e ignorare il funzionamento di un sistema operativo come il GEOS (anche se semplice).
Paolo
N.B.
Se vi ho frainteso e la vostra risposta risolverà il mio dubbio, vi chiedo scusa sin da ora.

La pubblicazione di un articolo sul GEOS era considerata una specie di IMPOSSIBLE MISSION, non tanto perché vi riteniamo stupidi (tutt'altro!), ma perché trattare un argomento "pesantuccio" su una rivista quasi essenzialmente dedicata ai videogiochi era un po' rischioso. Prevedevamo, non dico una stroncatura globale, ma almeno una serie di polemiche del tipo "CI MANCANO SOLO I LISTATI IN BASIC E POI SIAMO A POSTO" oppure "SE VOGLIO SAPERE IL FUNZIONAMENTO DI QUESTA UTILITY O DELLA TAL PERIFERICA MI COMPRO LA RIVISTA PINCO PALLINO", invece abbiamo ricevuto una serie di apprezzamenti che ci ha sorpreso e soprattutto resi felici. Vista la vostra voglia di articoli che non trattino esclusivamente i videogiochi, vedremo di recuperare il tempo "perduto". Restate in linea, forse l'articolo sul GEOS sarà il primo di una serie (non preoccupatevi, non pesante!) che illustrerà le potenzialità non ludiche dei vostri 8 bit!

CRONACA DI UNA MORTE ANNUNCIATA

"Come il principe dei nembi
è il Poeta che, avvezzo alla tempesta,
si ride dell'arciere: ma esiliato
sulla terra, fra scherni, camminare
non può per le sue ali di gigante"
(da l'Albatro di Boudelaire, tratto da I FIORI DEL MALE)

Caro ZZAP!
indovina che viene a cena? Io, naturalmente. Chi sono? Ego sum qui sum, cioè Bittanti Matteo, il Filosofo... Calmi, calmi, aspettate di finire la lettura della qui presente prima di sbraitare come al solito, la ragione per cui vi scrivo è molto semplice: vi chiedo solo di concedermi ulteriore spazio per illustrarvela. Ho seguito per diverso tempo gli sviluppi della cosiddetta RIVOLUZIONE POLEMICA iniziata l'anno scorso e forse tutt'ora in corso. Sono giunto alla conclusione che il mio compito è finito, questa volta sul serio. Scrivere ancora da parte mia sarebbe anacronistico e in più presuntuoso. La mia filosofia mi impone di lasciare il palcoscenico. Volevo avvertire perché andarmene via senza almeno un'ultima polemica sarebbe stato scortese nei confronti di tutti. Non potrò mai perdonare Marco Spadini per essere scomparso nel nulla, anche se quest'uscita è alquanto scenografica. Tocca a me morire, ora. Con questo non voglio certo dire che le polemiche debbano morte, tutt'altro. Le polemiche sono immortali, casomai subiscono un progressivo sviluppo, una maturazione interiore invisibile alla massa, notabile solo da pochi planetari. Cedo il testimone a qualcun altro. Purtroppo, ve ne sarete accorti, non riesco a trattenere un'esagerata carica patetica piuttosto ridicola: è più forte di me, non riesco mai ad essere serio (perché poi? Non siamo ad un funerale). Tracciare un bilancio, seppur sommario di un anno vissuto polemicamente, non è affatto facile. Posso dire quello che ho fatto io: da quando ho iniziato la mia "carriera epistolare" ho insultato e criticato molta gente. Non mi pento affatto, anzi, potrei benissimo continuare a farlo. "questo secolo oramai alla fine, saturo di parassiti senza dignità, mi spinge ad essere migliore con più volontà" (Battiato). Spero che qualcuno abbia ricevuto il messaggio. "Un giorno, nell'Oceano/ ma non so più sotto quali cieli/ gettai come un'offerta al nulla/ qualche goccia di un vino raro..." L'inizio della bellissima poesia simbolista di Valery riesce a riassumere in pochi versi ciò che ho cercato di fare. Il vino raro è la Polemica, gettata tra la Massa (l'Oceano) senza saperne il perché. Sembra essere andata persa, ma queste poche gocce potrebbero ubriacare le onde, cioè scatenare una rivoluzione interiore. Vedremo, come dite voi? Chi vivrà, vedrà. Multi sunt vocati, pauci vero electi. Comunque vada, l'importante è andare sempre contro la massa. Perché? Semplice, la massa ha sempre (o quasi) torto quindi seguirla è stupido; "Si può scommettere che ogni moda, ogni idea accettata è un'immensa sciocchezza, proprio perché condivisa dalla massa" diceva Chamfort. Niente di più azzeccato. La massa non è cambiata dai tempi del Manzoni, rimane sempre il solito mostrum horrendum informe, ingens. Rudis ingestaque moles. Andare controcorrente è l'unica alternativa alla stupidità (si potrebbe dire che la stupidità è un eccesso di intelligenza, ma non mi pare il caso). L'importante è che non diventi una moda quella di andare

controcorrente, altrimenti sarò io nel torto! Fortunatamente, i polemici (quelli veri, quelli bianconeri, non certo le solite imitazioni banali, nient'altro che cloni piratati mal fatti) resteranno sempre la minoranza, e questa è una cosa positiva, ci sarebbe da preoccuparsi se fosse il contrario. Dopo questo predicozzo di bassa lega, non mi resta nient'altro da fare che morire. Mors ultima ratio. Quelli che mi odiano, non si preoccupino perché per quae peccat quis, per haec et torquetur. Che lo sforzo rimanga sempre con noi. Risum teneatis amici.
Distinti saluti
Bittanti Matteo, il Filosofo
P.S.
Non omnis moriar. POLEMICI SEMPRE, DEMENTI MAI. Piantatela di scrivere schifezze letterarie con termini inglesi, maledetti yuppies schifosi, rivalutate il latino, accidenti, è la lingua universale!

Come sempre, una lettera come questa non ha bisogno di commenti...

ADVENTURE E GIOCHI DI RUOLO: BINOMIO INSCINDIBILE?

Spett. redazione di ZZAP!, vi seguo sin dal numero 9 (prima non possedevo il mio amatissimo C64) ; da allora mi faccio stramaledire dall'edicolante quando tutte le mattine di tutte le prime settimane di tutti i mesi dell'anno mi reco per vedere se la mia preferita e fantomatica rivista è uscita. Come vedete la lettera è scritta cum auxilio del computer, per l'esattezza con il GEOS V 1.3. Con questo voglio dire che non tutti i videocomputerdipendenti siano solo smanettoni; conosco molti amici che usano utility più di quanto usino i Games veri e propri. Apprezzo molto la vostra rivista soprattutto per quanto riguarda le rubriche A BIT OF FANTASY e le recensioni. In modo particolare mi complimento col temerario (ma sempre apprezzato) che ha scritto quell'articolo sul GEOS. Vi chiedo di continuare a pubblicare articoli del genere. Inoltre mi chiedo: "E l'Arlecchino, e il Mago?" dove sono andati a finire? Per favore ho bisogno del loro aiuto per finire Guild of Thieves perché il manuale non mi aiuta un c...! ehm per niente. In compenso vorrei sapere se A MODO MIO di M. Walker possa servire alicui (in latino: a qualcosa) . [...]
Fagioli Filippo

Carissima redazione di ZZAP! dopo circa 14 numeri mi sono deciso a prendere in mano questa penna e stendere questa orribile lettera. Ma veniamo al dunque: io sono un avventuriero e mi vorrei lamentare del fatto che da circa una summer pubblicate il noiosissimo e alquanto monotono A BIT OF FANTASY. Certo questo amplierà gli orizzonti... ma adesso basta! quattro mesi di idrofobia assoluta! senza la speranza di aiuti o mappe ci lasciate col c**o per terra! Quindi non propongo da tipico imbecille di ampliare le già troppo ristrette pagine riservate alle avventure, ma almeno di togliere quel 'mostrò. Preso dalla furia di scrivervi mi sono anche scordare di fare i tipici complimenti alla rivista, anche se sono sottintesi. [...]
Mikele Fiorentino

Due lettere apparentemente differenti, ma che portano alla ribalta un argomento trascurato da tempo: le avventure e i giochi di ruolo. E' triste ammetterlo, ma le prime stanno subendo una mutazione, in peggio, però. Il loro numero scende continuamente e con loro anche la qualità. Questo perché il numero crescente di richieste indirizzate verso un tipo di avventure diverse, più coinvolgenti, ha spinto i programmatori a realizzare un nuovo concetto di gioco per computer: i giochi di ruolo, diretta trasposizione di quelli da tavolo. Sembrano lontanissimi i tempi di Guild of Thieves o The Pawn. Sono i giochi di ruolo per computer (anche se non è del tutto corretto definirli così, almeno per ora) che dettano legge. Io non ho mai amato le avventure alla follia, ma mi è sempre piaciuta la figura dell'impavido avventuriero in pantofole che va a letto alle 4 di notte per finire Corruption. Altro che Indiana Jones And the Last Crusade! D'altra parte devo dire che neppure giochi come Pool of Radiance o Bard's Tale mi facciano impazzire. Amo pazzamente gli spara e fuggi verticali o orizzontali (meglio i primi) e... No, un momento sto divagando. Vi sarete comunque accorti che non sono un grande esperto in campo di avventure et similia, quindi urge un vostro aiuto, soprattutto opinioni e pàreri per il mega dibattito sul passato, presente e futuro di adventures e role-playing: il Mago è ormai arrivato alla pensione? L'Arlecchino passerà gli ultimi anni in solitudine a Casale Monferrato? A bit of Fantasy diventerà A Lot of Fantasy? Lo saprete nella prossima puntata!

MORTE DI UNA CRONACA ANNUNCIATA

Spettabile redazione di ZZAP!,
vi scrivo questa mia nuova missiva per porVi le mie più sincere scuse, confidando nel Vostro perdono, riguardo al linguaggio da me utilizzato in precedenza. Avevo letto il pensiero del Censuratore Pazzo (pazzo fino a un certo punto) (ehi, questa l'avevo già detta io! NDR) , ho riflettuto per un'intera notte e mi sono meravigliato di me stesso, in senso negativo, però. Ma come ho potuto scrivere a una rivista così completa, così bella, così seria come ZZAP! lasciandomi trasportare dalla volgarità senza porre alcun limite ad essa? Forse che non ho esagerato un tantino? (mamma mia, non mostrare questa lettera alla tua prof. di italiano altrimenti ti riempirebbe di botte! NDR) Ebbene, concorde con il Vostro insindacabile giudizio, trovo estremamente giusta nonché giustificata la censura attuata nei miei confronti. Ma se il linguaggio è caduto così in basso la colpa non è da attribuirsi solo ai lettori: provate a leggere la Posta di altre riviste (come MC) (??? NDR) e ve ne accorgerete, anche se devo ammettere che spesso sono riservate a un pubblico più adulto, ma soprattutto più maturo (come io ora, modestamente...) . Chiudo qui il mio discorso per motivi intimamente personali (???) e vorrei porre una domanda al caporedattore mascherato: ma lei è sicuro di preferire il vecchio Defender al nuovo Starray o il vecchio Super Mario Bros allo stupendo Great Giana Sister? Io personalmente preferisco i moderni cloni, in quanto sono migliori sia come grafica e sonoro (non c'è paragone) che come giocabilità e conseguentemente risultano essere più divertenti. Ora devo tornare ai miei studi riguardanti la fisica quantistica, la fisica termo-nucleare e l'astronomia, materie che mi entusiasmano in modo particolare e che apprendo da autodidatta, quindi Vi porgo i miei più cordiali saluti confidando in una Vostra risposta... e che la Polemica sia con voi!
FFS

P.S.
Non mi smentisco mai: leggere il mio prossimo PS: è ora di basta con il linguaggio sopraffino. Pota!
P.P.S.
Il mio motto è sempre quello: I COMMODORE MI HANNO ROTTO I COGLIONI. Ora ho l'Amiga e I COMMODORE CONTINUANO A ROMPERMI I COGLIONI. (mi spiace per il Censuratore Pazzo, ma censurare questa frase vuol dire buttare al vento secoli di storia. NDR)

FFS non è morto! Ci manca solo Spadini e facciamo la fotocopia di uno dei primi numeri di ZZAP! Allora, caro Ferrovie, dove sei stato in tutto questo tempo? Il mese scorso ci hai scritto una "lettera", ma visto il livello esagerato di volgarità presente (15 parolacce ogni riga, da primato!) sei stato brutalmente censurato. Dura lex, sed lex. Mi ha sconvolto il fatto che hai preso l'Amiga. Noooo! Tu sei lo spectrumiano per eccellenza, quello che scrive lettere d'amore ad Anita Sinclair, quello che regala santini raffiguranti il mitico Clive e che usa il dentifricio QL per prevenire il 64, non puoi tradirci così !!! Tralasciando queste mie considerazioni demenziali, passiamo all'argomento serio della tua lettera, serio si fa per dire: i cloni oggi. Il caporedattore mascherato ti sbranerebbe per un'affermazione del genere! Non metto assolutamente in

dubbio che Starray sia graficamente e tecnicamente 4 anni luce avanti rispetto a Defender, ma quello che non mi va giù è la scarsa originalità dei programmatori che si limitano a rielaborare concetti stravecchi aggiungendo solo una grafica migliorata e basta. E' troppo facile, e anche scorretto. Non si può giustificare il plagio! E' come se Stephen King riscrivesse DRACULA IL VAMPIRO aggiungendo qua e là qualche digressioncina. Capisci? Beh, ora ti saluto perché devo finire la partita a Katakis. Tosti quelli della Rainbow Arts, no?

CITAZIONI

Il numero di Citazioni pervenutoci è imponente. Pare che almeno i tre quarti dei lettori siano dei poeti in erba. Pubblichiamo volentieri le vostre 'creazioni'.
"Il diritto di essere idioti si paga con l'incomodo di sentirselo dire" di Andrea Cogorno, detto Fluoro.
"Odiavo il calcio, ma la Sensible Software Microsoccer creò
Odiavo i puzzles, ma non erano che "Missioni Impossibili"
Amavo il film Robocop, ora il gioco mi fa vomitare" di ESPERTO.

"I want to break free" dei QUEEN.
"In girum imus nocte et consumimur igni" di Mikele Fiorentino.
"In perfecto oratore non inest tota scientia philosophorum" di Striker, the Game Lord
"Si vis pacem para bellum" di un certo Caruso Pascosky.

Prossimamente in regalo un dizionario tascabile di latino per tradurre le citazioni. Scrivete a CITAZIONI EDIZIONI HOBBY CASELLA POSTALE 853 20101 MILANO. Citare fa bene al fegato e anche ai reni: cosa aspetti ?!?

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Carissima redazione di ZZAP!,
vi ho scritto il mese scorso ammonendovi per le scarse recensioni per Spectrum e Amstrad, ma vedendo il numero di Maggio non posso far altro che scrivere per ringraziarvi e ricordarvi che così non perderete nemmeno un commodoriano, ma prenderete molti altri ottobittisti. Complimenti da
Marcello Borsotti

Cos'è che diceva quel tale? Sempre quello, per intenderci, tutto arriva per chi sa aspettare...

PERCHE' AMO LA POLEMICA ovvero IL COMPLESSO DI EDIPO

Cara redazione di ZZAP!,
posseggo un Amstrad CPC da tre anni circa e sono felice che da un po' di tempo a questa parte pubblichiate recensioni per il mio comp, bravi, continuate così. Leggo la vostra rivista dal numero 19 e trovo che sia THE ASSOLUTE NUMBER ONE. Vi chiedo soltanto di continuare a tener in ostaggio i figli del fotolitista perché pare che si sia messo proprio in riga. Prima di leggere ZZAP! non avevo idea di cosa fosse una "divertente rubrica della Posta". Credevo che nella Posta per tutte le riviste di videogame ci fossero scritte c****e tipo "Potete dirmi come trasformare il mio 128 in un Amiga?" o "Vi prego di convincere mia madre a comperarmi un drive" (sembra pazzesco, ma nella Posta di una rivista per utenti Commodore, fra cui vi è ovviamente una lettera del Filosofo che si lamenta, vi sono lettere di questo tipo!!) . Per fortuna che nelle pagine della Posta compaiono in maggioranza lettere scritte da pazzi che si sbizzarriscono scrivendone di tutti i colori. Personalmente preferisco una Posta tutta incasinata ad una piena di discorsi pallosi e secchionate e a quanto pare lo preferisce anche la Redazione, visto che le pubblica. Quindi mi unisco ai polemici casinari e li incito a fare più caos possibile perché la rubrica della Posta non diventi un mortorio pieno di mummiate. Avviso per gli antipolemici: continuando a spedire lettere contro i Polemici, non fate altro che rinforzare la diatriba, non ve ne siete accorti, stupidini!?!
P.S.
Continua così CHITARRISTA, vai proprio forte, potremmo formare un complesso, tu fai il solista io il BASSISTA, qualcun altro zompa ai drums e chi più ne ha più ne metta, gliele suoneremo noi ai secchionazzi antipolemici. Quand'è che recensite il magnifico GRYZOR per Amstrad? (Mai! No, scherzo, appena ci arriva la versione definitiva, NDR) [...] Chiudo con una citazione inventata da me: "Philosophus ast adhuc vivus in discipulos suos!" [...]

Arrivederci dal BASSISTA.... AAAAHHHH!

Ecco un polemico che spiega perché crede nella Polemica. Raro a trovarsi. Riguardo alla Posta, devo precisare che raramente ne trovate una troppo seria o troppo demenziale: odio gli eccessi. La virtù sta nel mezzo. Cosa suggerite come alternativa?

SOLIDARIETÀ CON PAOLO '69 alias IL MALINCONICO
onde evitare di macchiare la pagina della Posta con le lacrime che vi sgorgheranno a fiumi dopo aver letto questa lettera, si consiglia l'uso di fazzolettini di carta. Grazie.

Cordiale redazione di ZZAP!,
ho scritto per sollevare il morale alla persona che si firma Paolo '69. Avevo appena finito di leggere la sua lettera quando una sola parola mi attraversò la psiche e le mie già contuse membra: splendida. Solo il confuso ma secco discorso di SAN destò in me il desiderio di scrivere per rispondere a tale occhio critico. Il disperato messaggio di Paolo mi ha fatto tremare (è l'effetto del battitappeto, NDR): tutta quella sua frustrazione non era certo frutto di una mente condizionata dalle numerose tecnologie moderne tale lo era quella del Filosofo. La redazione pareva aver capito il triste messaggio del lettore, ma io riesco addirittura a rivivere ciò che prova costui. Ho solo 14 anni, ma ho potuto osservare con interesse l'evoluzione degli home computers nel tempo, rimanendone affascinato. Paolo, sono finiti i tempi del VIC 20, del potere incontrastato delle consoles e di Donkey Kong, ma, si sa, i ricordi non muoiono mai e te ne accorgerai facendo una capatina all'Alternative Micro Show o leggendo qualche articolo su di esso. Non rattristarti e ascolta questo complimento: scrivi STUPENDAMENTE! (niente commenti cretini, capito ZZAP! ?!?)(Quali commenti cretini? NDR). Ancora tanta gloria agli 8 bit, elle consoles e a Pac Man!
ENORMI SALUTI!!!
Fabrizio Colonna

Meno male che dovevi tirargli su il morale...Dopo non aver fatto altro che ricordargli i bei tempi passati che non torneranno mai più, posso scommettere che il nostro Paolo '69 ha valutato attentamente l'idea di suicidarsi. Scherzi a parte, la risposta alla lettera di Fabrizio ovvero la Colonna portante della Posta, come quella a Paolo, del resto, si può sintetizzare con una frase di Fedro: LODA CIO' CHE FUMMO SE NON TI PIACE CIO' CHE SIAMO. Siete d'accordo?

LETTERS TO ZZAP! CONSTRUCTION KIT (LTZCK)

Con tutto quello che si legge in giro, proviamo a scrivere una lettera vera. Prova penna.... Esatto! Pronti a partire, mi raccomando i numeri!!
1) CARO ZZAP! questa è una lettera aperta, perciò se volete far polemica andate al numero 2, mentre per gli elogi al 3.
2) MI FATE SCHIFO! NON SAPETE SCRIVERE E RECENSITE SOLTANTO GIOCHI VECCHI E SORPASSATI. LA VOSTRA RIVISTA COSTA TROPPO E LA COPERTINA E' INDECENTE CON COLORI STUPIDI E MALE ASSORTITI. Se volete continuare la polemica andate al 4, per il demenziale il 5.
3) NON HO MAI VISTO NIENTE DI MEGLIO, SIETE DIVINI, RECENSITE GIOCHI STUPENDI. SAREI ADDIRITTURA DISPOSTO A PAGARE 10000 PER UNA RIVISTA COME LA VOSTRA. SIETE MAGNIFICI VI ADORO! Se volete finire nel demenziale andate al 5, se volete continuare a sparare c******e al 6.
4) CON LE PAGINE DELLA VOSTRA RIVISTA MI PULISCO IL biiiiip, VOMITO SEMPRE QUANDO MI AVVICINO ALL'EDICOLA AL

PENSIERO DI VEDERE ZZAP! SIETE DEI CONTADINI CAFONI ZZAPPATERRA, ANDATE TUTTI A biiiip! Se volete continuare a sparare strullate andate al numero 6, per iniziare a filosofeggiare al 7.
5) HO PERO' DEI PROBLEMI PSITICI CON IL COMPUTER: GLI PARLO TANTO, TANTO, TANTO, MA LUI NON SI SBLOCCA. IERI GLI DIEDI UN PO' DI BIRRA, PER TIRARLO UN PO' SU. E' ANDATO IN CORTOCIRCUITO. FORSE E' ASTEMIO? Per altre demenzialità andate al numero 8, per scadere nel patetico al 9.
6) MA PERCHE' VI OSTINATE A NON RECENSIRE GIOCHI PER 64? LO SO CHE PUO' ESSERE UN PO' SORPASSATO, MA SIETE RAZZISTI A VOLER SEMPRE PRIVILEGIARE IL VIC 20! BASTA CON LE PAGINE PIENE DI PROGRAMMI IN C PER VIC 20! Se volete sparare altre boiate andate al n.8 mentre se volete emulare il Filosofo andate al 7.
7) CERTO CHE NON C'E' PIU' CIVILTA' IN QUESTA SOCIETA' : LA GENTE ESCE DI CASA E NON TI SALUTA PIU', TUTTI MUSI LUNGHI. CI VORREBBE UNA CAMPAGNA DI CIVILIZZAZIONE POST BELLICA CON RISVOLTI FILO-NAZIONAL-PSICOLOGICI DERIVATI, ecc, ecc... Se volete fare la classica citazione in latino andate al 10, per altre grullate al n.8
8) LO SAPEVATE CHE I PROGRAMMI ORIGINALI NON SANNO PIU' DI NIENTE? QUELLI PIRATA INVECE HANNO UN NON SO CHE, UN FEELING SPECIALE CHE INDUCE IL PACATO UTENTE DI COMPUTER A COMPIERE L'ATTO CRIMINOSO. Se volete riscadere nel patetico al 9, per il finale classico andate al n.11
9) MA QUANTO RIMPIANGO I BEI TEMPI, QUANDO SI ANDAVA AL BAR INSIEME E CON MANO TREMANTE INSERIVAMO I NOSTRI RISPARMI IN PAC-MAN. IL PERSONAGGIO GIALLO SI MUOVEVA IN UN VALZER ARGENTINO CON GLI AMICI FANTASMI... Se volete il finale tragico scegliete il 12, per il classico l'11.
10) ERRARE UMANUM EST, PERSEVERARE DIABULICUM. PATER NOSTRUM ET FILIUS ET SPIRITUS SANTUS. DE BELLO GALLICO. VICTORIA ROMANIS POPULIS EST ATQUE SEMPER ERIT. CCXI AB URBE CONDITA. SUPREMAE BOIATAE EGO DICO. AMEN! Per un finale dotto andate al 13, per uno più solito all'11.
11) DOVETE ASSOLUTAMENTE PUBBLICARE QUESTA LETTERA PERCHE' IO SONO IL NIPOTE DEL CUGINO DELLO ZIO DEL COGNATO DEL SOTTOSEGRETARIO DEL VICESINDACO DI PINETO CALABRO. SE NON LA PUBBLICATE SCATENERO' UNA FAIDA TREMENDA. Per una lettera firmata andate al n.15, per l'anonima al 14.
12) SAPETE, SONO IN FIN DI VITA, HO UN TUMORE INGUARIBILE, PUBBLICATE QUESTA MIA MISSIVA PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI, MI MANCANO LE FORZE... STUNK! la lettera non è firmata per ovvi motivi.
13) VIVA LA POLONIA LIBERA DAL GIOGO COMUNISTA, ABBASSO GLI OPPRESSORI E I SOFISTICATORI ALIMENTARI!
Firma

IL FILOSOFO (il numero è a scelta)
14) Firma
ANONIMO BOLOGNESE '67
15) Firma
PINCO PALLINO (nome a scelta) THE BOSS

P.S.
Ed ora non mi chiederete perché ho scritto (lo fate sempre). Ho solo voluto farvi notare che coloro che vi scrivono scelgono stereotipi classici, senza fantasia. Perciò, se c'è veramente l'inceneritore, usatelo. PASSO E CHIUDO
Il mega galattico super supremo Enrico Papalini

Attendo con ansia i primi prodotti realizzati con il LTZCK. Riguardo all'inceneritore è momentaneamente rotto, altrimenti l'avremmo usato per te! Ah, ah, ah. Risata malefica.

COMMENTO DI MEZZA ESTATE

Vi saluto ricordandovi nuovamente l'appuntamento di Settembre. ZZAP! ti è vicino (ci voleva lo slogan). Buone vacanze, ancora, e divertitevi in santa pace, una volta tanto. Salutoni a tutti, specialmente a Mario Trinchera. Vi ricordo il concorso CARTOLINA DEL MESE 1989: accorrete numerosi. Dopo questa abbuffata di lettere rilassatevi con un mese di tranquillità... ma non credetevi salvi! Vi attendono fiumi di dibattiti, antidibattiti e polemiche varie. Conclusione demenziale: Pronto, Porto Ercole? Ma porta chi te pare. E' vecchia ma sempre attuale. Ciao!
M.B.F.

POSTA IN BREVE
Ovvero: L'ultima parola sulla pirateria?

CRISTIANO PARIS ci scrive dalla provincia di Roma duplicando la sua missiva nella speranza di essere pubblicato. Ci ringrazia per averlo convertito all'acquisto dei giochi originali, piuttosto che di quelli piratati. Mentre GIANLUCA D'ANGELO di Napoli ci spiega che, pur essendo contro la pirateria, acquista giochi piratati per una questione di prezzo.
Mille altri (non se ne può più!!!) ci scrivono per dire la loro su quest'argomento. Così vediamo di chiarire meglio il problema.
Ho già detto che chiunque è libero di acquistare software piratato. Libero di duplicarlo, infettarlo con il virus (se non è già infetto... tiè!), smontarlo, formattarlo, grattugiarlo, mangiarlo, ecc...
Così come siete liberi di acquistare l'autoradio "caduta dal camion", o il rolex "slacciatosi per caso dal polso di Gianni (Agnelli, logico!)". Nel momento in cui fate l'acquisto, sapete benissimo cosa state facendo: un atto illegale. Quindi sappiatevi regolare. E' logico, comunque, che compriate giochi orribili piratati, perché è ingiusto che del software mediocre debba avere prezzi elevati, perdipiù che si sa perfettamente quanto può avere in tasca un ragazzo di 15 anni.
Io sono il primo a sostenere il software originale, perché sono il primo a credere che un gioco bello, longevo, accattivante, venga acquistato originale. Mentre capisco perfettamente la vostra preferenza a comprare programmi piratati se i giochi rientrano nella norma o peggio.
Quello della pirateria è un fatto che non si potrà mai risolvere, e mai si risolverà. Come la droga.
Avete comunque ragione a lamentarvi per i prezzi troppo alti, e in molti casi appioppati a giochi mediocri.
Una cosa però non condivido, e mai la condividerò: i negozi ufficiali che si mettono a vendere programmi chiedendo: "vuoi la copia o l'originale?". Ecco, questo lo trovo ingiusto, lo trovo un vero guadagno illecito e sleale. Allora fatemi un favore: se proprio volete acquistare programmi piratati, fatelo da un pirata di vostra conoscenza, o dal vostro amico. Ma non fate ingrassare chi specula su questo, comprando programmi piratati per 10.000 lire, e rivendendo le copie a 40.OOO (è successo a Napoli per Microprose Soccer!).
E chiudo con la frase di Cristiano: ORIGINALISMO SENZA LIMITISMO.

Ai THE BEST & THE BEAST rispondiamo con uno SLURP! Infatti ci hanno inviato una lettera criticona (scusate, ma se vi fa schifo tutto, perché acquistate ancora Zzap!?) corredata da una fetta di prosciutto ricavato dalla coscia di uno di loro che abbiamo divorato (il prosciutto, non uno di loro!). La prossima volta inviateci uno zampone... magari per Natale. Grazie!

Grazie a LEONARDO SORESI di Spilimbergo (PN) per la ragazza disegnata. Peccato che era solo un disegno, ma qui in redazione ci accontentiamo (o no?).

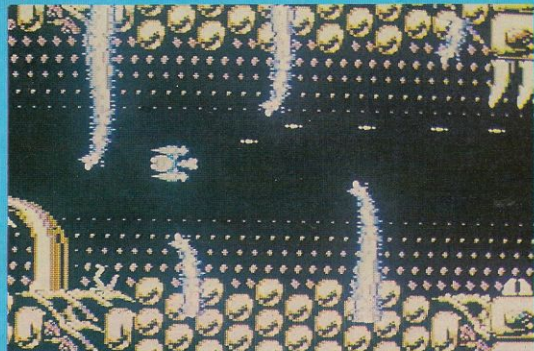
"Gioco Caldo"

PHOBIA

Imageworks, C64

Hai paura dei serpenti? Hai paura dei ragni? Hai paura di aver paura? Bene, stai per affrontare tutte le tue paure più radicate nella più grande mega-battaglia mai vista. Sembra che l'Imperatore Galattico sia sparito e sia stato rapito da dei tizi "estremamente diabolici" di Phobos.
Il vecchio Imperatore è stato rinchiuso in un sole e sta lentamente cominciando a cuocere a fuoco lento, e per raggiungerlo dovrai collezionare tutti i nove pezzi di uno scudo contro il calore per circondare il tuo grazioso caccia.
Dove diavolo sono questi pezzi? avrai chiesto. Beh, sono nel sistema solare dove sta Phobos e da qualche parte sui nove pianeti ci sono i cinque pezzi che ti servono. Il caro vecchio metodo "ritenta- sarai più fortunato" è il migliore per trovarli, ma cerca di non sbagliare perché i pianeti sono difesi fieramente. Apparentemente Phobos ha costruito un paio di ingegnosi congegni che "frugano" nel tuo cervello e hanno infestato ogni pianeta con un tipo diverso di fobia. Il tuo incubo più segreto è diventato vero per te e un tuo amico se troverai qualcuno abbastanza matt... ehm, coraggioso per venire insieme a te.
La buona notizia è che gli alieni sono tonti come al solito, e trasportano armi extra con loro così le potrete raccogliere dopo averli uccisi. Hai solo da raccogliere motori più potenti, laser, bombe e altro e ti sarai già fatto strada per Phobos. Se hai intenzione di andare da solo ti daremo generosamente una navetta radiocomandata (sullo stile di Armalyte NdT). Non sono troppo sicuro che sarai contento di sapere che la navicella è strettamente collegata con te, se la colpiscono muori anche tu. Beh, è la vita!
Spero che ti piaceranno gli spazi ristretti (vero BDB? NdT), i dentisti e la morte- stai per incontrarli tutti. Dopotutto, chi ha mai detto che i combattimenti spaziali sono lineari? Io? Devi aver sbagliato, amico, adesso vai fuori e spazza qualche alieno.

Tony Crowther ritorna alle sue radici con un qualcosa che dovrebbe essere classificato come il più bizzarro dai tempi di Minter. Non chiamerei la grafica orrorifica o disturbante, probabilmente neanche l'Amiga ne sarebbe capace, ma in fondo Tony e David (Bishop, NdT) non hanno certo lesinato sulla quantità e la qualità degli alieni. Lo scroll parallattico multi strato funziona davvero bene e ogni nuovo livello caricato è una vera avventura. Diventa veramente magnifico nel modo a due giocatori e fa per uno splendido ma molto strano shoot'em-up.

Se, per qualche strano caso, in Phobia non trovate le vostre più grandi paure, sappiate che l'azione superba vi farà venire i brividi. Nei livelli più avanti sopravvivere sembra virtualmente impossibile. Mala alta giocabilità e la magnifica grafica vi terranno incollati a giocare. Probabilmente il pianeta più impressionante che io abbia visto è la Morte, che si presenta con fantastici tocchi come scheletri che escono dalle bare, ghigliottine che si schiantano a terra e teste decapitate che si trasformano i teschi nel venire verso di voi. Nemmeno la Morte le potrebbe amare!

PRESENTAZIONE 86%
Grande modo a due giocatori e attraente "mappa" bel gioco ma pagina dei titoli scarsina.

GRAFICA 90%
Non così truce come avrebbe potuto essere ma usa il colore per il massimo effetto. Magnifiche sezioni spaziali, nemici di fine schermo molto originali, parallasse tecnicamente ineccepibile e con più sprite vari e colorati che tutti gli altri shoot'em-up sul mercato.

SONORO 80%
Gli effetti sonori svolgono bene il proprio lavoro con un intrigante set di "mormorii" sullo sfondo. Niente musica ma un inquietante battito ritmico.

APPETIBILITA' 91%
Grande presentazione e relativamente semplice schema di gioco attraggono all'istante.

LONGEVITA' 90%
Quindici pianeti che diventano immediatamente difficili- anche in doppio è molto difficile ma ancora "acchiappante".

GLOBALE 92%
Uno shoot'em-up superlativo che sciocca con il colore, dettaglio grafico e livelli spaventosi.

STORMLORD

Hewson, C64, Spectrum e Amstrad

Dopo aver continuamente ammannito ai commodoriani con gli spara e fuggi di sua ideazione, Raffaele Cecco diventa ora tutto sdolcinato con questa romantica fiaba di avventura mitica. Una perfida regina ha imprigionato tutte le fate della regione e solo il Signore delle tempeste può salvarle — saltandoci sopra! Non c'è bisogno di dire che tutte le fate sono di sesso femminile e apprezzabilmente svestite (niente male davvero), peccato che raggiungerle non sia per nulla facile. Il gioco consiste in quattro livelli, ognuna con cinque fate da salvare prima che il tempo scada. Il paesaggio scorre fluidamente e oltre alle fatine imprigionate contiene una grande varietà di mostri, da draghi in picchiata a perfide pedine, e una quantità di trappole. Ad esempio, per salvare una fata serve un ombrello come protezione dalla pioggia acida. Scoprire come usare i vari oggetti è abbastanza facile, ma trovare l' ordine giusto, spacciare tutti i cattivoni e non finire fuori tempo non lo è. Alla fine di ogni livello c'è uno schermo bonus dove il Signore delle tempeste riceve la gratitudine delle fate che gli volano attorno mentre il nostro arcigno eroe gli lancia dei baci. Quando un bacio colpisce una fata questa lascia cadere una lacrima, e raccogliendone dieci si riceve una vita in premio.

Nick Jones ha realizzato un'altra conversione di prima classe su un progetto di Raf Cecco. La grafica è davvero attraente e la musica di gioco altrettanto buona. Gli elementi avventurosi sono abbastanza facili da padroneggiare, ma fare tutto nel giusto ordine sopravvivendo alla dura parte arcade rende molto soddisfacente riuscire a completare il livello uno. Gli altri livelli sono ancora più duri, ma dover sempre passare attraverso il primo per arrivarci diventa abbastanza irritante. Comunque è passato un bel po' dall'ultima volta che ho visto un arcade adventure così ben presentato, e sebbene non ci sia niente di nuovo è molto giocabile.

In questa pagina due foto della versione C64, come la prima in alto alla pagina seguente

Tutti i giochi con donne nude hanno il mio plauso assicurato! L'arcade adventure di Raf Cecco è stato convertito sul 64 con notevole stile, mantenendo tutta la compulsiva giocabilità dell'originale. Raccogliere le fate potrebbe sembrare un'idea banale, ma scoprire come arrivarci richiede ponderazione. E quale migliore ricompensa potrebbero ricevere i vostri sforzi dello schermo bonus, completo di fatine ancor più svestite? Ma i piccanti sprite non sono i soli a impressionarvi, il fondale è godibile e l'eroe ottimamente animato. La mia unica preoccupazione è che con solo quattro livelli il gioco verrà terminato abbastanza in fretta da giocatori esperti, che però si divertiranno sicuramente!

VERSIONE SPECTRUM

I fondali sono ricchi di particolari e intelligentemente ombreggiati, e si muovono fluidamente grazie all'ottimo scrolling mentre Stormlord (anch'esso splendidamente disegnato) salta da un punto all'altro dello schermo. I nemici, vari e divertenti, sono animati altrettanto bene quanto lo sprite principale; un bravo a Hugh Binns per alcuni eccellenti tocchi grafici. E il tutto, tanto per non smentire la qualità del gioco, è condito da una serie di ottimi effetti sonori, jingles, e da una bella musica (per i modelli Spectrum dotati di chip audio).

GLOBALE: 86%

VERSIONE AMSTRAD CPC

La cosa che più mi ha sorpreso è che non si tratta di una conversione diretta dallo Spectrum (finalmente!), anzi Raf ha fatto un buon uso del Modo grafico 2 per mettere in mostra la ricca palette cromatica dell'Amstrad . Anche il suono è efficace, con degli ottimi effetti sonori. D'altro canto il ritmo di gioco è piuttosto lento rispetto alla versione Spectrum, e la difficoltà di gioco è eccessiva a causa del ristretto limite di tempo. In sostanza un arcade adventure difficile, ma coinvolgente, e che soprattutto fa un buon uso delle capacità di questo computer.

GLOBALE: 84%

La seconda foto piccola dall'alto e quella grande in basso: ecco Stormlord *sullo Spectrum*

Che splendido modo di riaffermare la propria professionalità! Raffaele Cecco (anche se la realizzazione come sempre è di Nick Jones) da prova di grande coraggio lasciando il filone shoot'em-up per un platform game. E che platform game! La grafica è a dir poco splendida e coloratissima e l'azione è intelligente e ben strutturata. Beh, a pensarci bene questo non è un semplice platform. Infatti ogni tanto bisogna spazzare qualche creatura a colpi di fulmini magici e spadoni e bisogna stare attenti a disgustose piante carnivore. Vi sono poi alcuni tocchi di classe, come il passare del tempo scandito dal passaggio del sole e della luna e i trampolini magici... Che dire poi del superbo sonoro a cura dei soliti Maniacs of Noise? Boh, ho finito i complimenti...

Onestamente, pensavo che Cybernoid fosse dannatamente buono e che il seguito non sarebbe stato all'altezza. Stormlord è ovviamente molto diverso da esso, ed è anche divertente sebbene sia troppo lento, e purtroppo i vostri errori verranno puniti senza pietà. Il dimostrativo che vidi qualche tempo fa sembrava ottimo, e quest'impressione rimane anche col gioco definitivo. C'è abbondanza di fondali ombreggiati, sprite ben dettagliati tutt'attorno (adoooro le fatine!) e una eccellente colonna sonora, per quanto poco originale (mi sembra presa da Ghosts'n'goblins). E' stato implementato professionalmente, ma non è roba per per i seguaci di Cybernoid.

PRESENTAZIONE 88%
Il gioco è perfettamente rifinito e il sistema di comandi è abbastanza semplice.

GRAFICA 89%
L'animazione del protagonista è molto fluida quando si muove per il godibile scenario.

SONORO 82%
Effetti carini dappertutto e una buona musica del titolo.

APPETIBILITA' 79%
Facile da entrarci dentro e furiosamente coinvolgente.

LONGEVITA' 78%
Offre abbastanza sfide da farvi giocare per mesi.

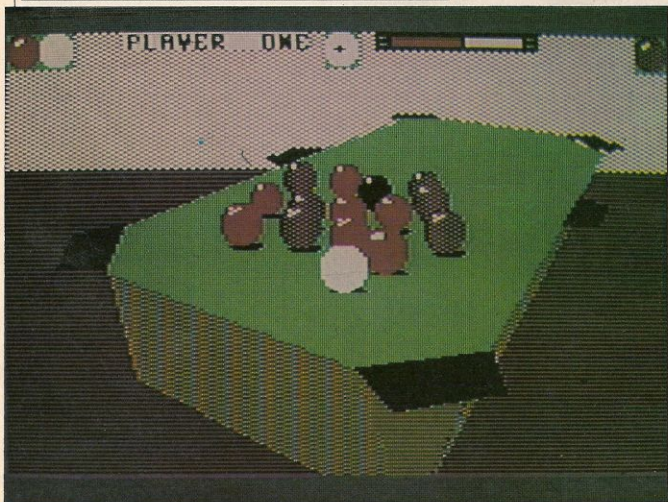
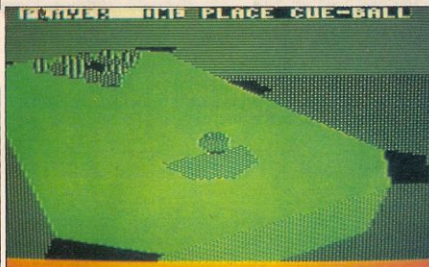
GLOBALE 80%
Un tipico prodotto Hewson: superba presentazione e molto giocabile.

3D POOL

Firebird, C64, Amstrad, MSX

Nessuno di voi, guardando Tom Cruise in "Il Colore dei Soldi" (o magari anche Paul Newman sempre ne "Il Colore Dei Soldi" o nel celeberrimo "Lo Spaccone"), ha mai desiderato di giocare al biliardo pur non avendo una stecca e un tavolo sotto casa e disponendo solo di un computer? Beh, io si. Tutte le volte che entravo in un bar e vedevo giochi come "Perfect Billiard", "Video Hustler" e così via mi mordevo le mani al solo pensiero che il miglior rappresentante di quella categoria era, sul mio fido C64, il vecchissimo biliardo della Commodore. La Firebird prova ora a consolare tutti gli amatori di questo gioco con un prodotto peculiare basato sul gioco "della palla otto" che andrò ora a spiegare. Sul tavolo vi sono quattro tipi di palle: la bianca (quella usata dal giocatore) la nera (l'obbiettivo finale) le rosse e le... beh, dovrebbero essere gialle. In realtà, su Commodore sono rosse e rosso scure, su Amstrad pure e su MSX... Beh, sono verdi a quadretti neri e verdi a righe verticali nere (De Gustibus...). Lo scopo è di mandare in buca tutte le palle del proprio colore e infine mandare in buca la palla 8 (quella nera). Vi sono poi una serie di cose da evitare, e cioè colpire per prima la 8 o la palla avversaria (si gioca in due, contro il computer o contro un avversario umano), mandare in buca la 8 prima di aver finito di "imbucare" le proprie palle (ehm... ogni riferimento a cose e/o fatti...) o non colpire nemmeno una palla e così via. Il gioco è rappresentato in 3D (ma va? Secondo te perché lo hanno chiamato 3D POOL? Perché ci sono tre dita e un pollo?) (Vergogna, Marco, questa è quasi peggio delle mie; NdDE) e con il joystick (o con la tastiera) si può inclinare e far ruotare il tavolo nonché zoomare sulla palla. A seconda di come è posizionato il tavolo il computer calcola il tiro. Infine si può modificare la forza e l'effetto impressi alla palla. Se poi vi sie-

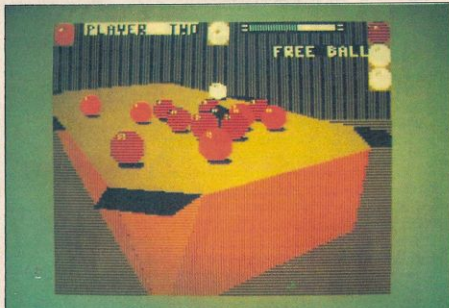
Finalmente una degna simulazione di biliardo! Nonostante a volte il computer bari (AAARGH!) 3D POOL è un gioco molto ben realizzato e, se siete degli appassionati, vi terrà impegnati per un bel pezzo. Purtroppo però l'effetto 3D è abbastanza lento e lo zoom è quasi inutile. Inoltre è abbastanza difficile calcolare i tiri poiché la prospettiva spesso inganna e a volte non è visibile un pezzo di tavolo vitale per questioni di inquadratura. Tutto sommato 3D POOL non è un cattivo programma, solo che su una macchina 8-bit non si potrà mai avere un risultato più che decente. Da notare la simpatica idea di aggiungere il giochino Zalaga (un Galaga velocissimo) sulla versione su disco.

Confesso di aver visto questo gioco prima su una macchina a 16-bit e poi sul C64, ma questo fatto non può influenzare il mio giudizio più di tanto. Fondamentalmente questo gioco non è niente di più che un biliardo "vecchia maniera" con delle routine tridimensionali che illudono il giocatore di potersi muovere a suo piacimento intorno al tavolo. Frottole! 3D Pool è un furto punto e basta! Tutti quei soldi buttati al vento e poi con cosa vi ritrovate? Un poverissimo gioco di biliardo (la Commodore ne ha prodotto uno migliore nel 1982), delle routine tridimensionali "alla Driller" lentissime e un avversario computerizzato che più lento non si può. Finirete per cambiare canale alla vostra televisione mentre il computer è fermo a pensare (thinking). Le attese possono durare diversi (interminabili) minuti con voi impazienti di "agire" col joystick in qualche maniera ma impossibilitati a farlo perché il computer "sta pensando". Oh sì, potete sempre giocare contro un avversario umano, ma non tutti possono costringere un altra persona a soffrire con loro davanti ad un gioco così penoso. Inoltre, nella versione su disco è possibile vedere la lunghezza in blocchi di 3D Pool che è 76 (20K di gioco) che la dice lunga sulla qualità, il resto è occupato da Zalaga (un clone di Galaga) che è in regalo. Forse si sono accorti che 3D Pool da solo non vale il suo prezzo: evitatelo.

te proprio stufati potrete "costruirvi" un tiro posizionando le palle e emulare gli "showman" del biliardo.

MSX

Mai vista una scelta cromatica più infelice. Sembra di vivere nella muffa o di essere sotto vetro! Dico io, tavolo verde (e fin qui tutto OK) sfondo verde e palline verdi e nere! Per il resto è identico alla versione C64 (tranne, come già detto l'orrenda monocromia Spectrumiana, vero BDB?) (Un giorno imparerai che il colore non è tutto, Marco; BDB) comprese le opzioni "Edit Trick Shot" e così via. Il sonoro? non ne parliamo...

AMSTRAD

Assolutamente identica sotto tutti i punti di vista alla versione C64, compresi grafica e sonoro (beh, quasi). Purtroppo il bordo è molto invadente e non permette un visione totale del tavolo. La velocità della rotazione è più che accettabile e l'effetto generale è di un certo realismo.

C64/MSX/AMSTRAD

PRESENTAZIONE 80%/73%/73%
Caricamento rapido, un sacco di opzioni, istruzioni ampie e simpatica idea di inserire un gioco bonus sulla versione disco per il C64, mentre per MSX ed Amstrad niente Zalaga e un caricamento-fiume.

GRAFICA 68%/55%/69%
Rappresentazione 3D tipo Driller nel complesso discreta. Monocromatico su MSX, mentre su Amstrad buon uso dei colori.

SONORO 30%/30%/30%
Pochi effetti privi di fantasia.

APPETIBILITA' 71%/71%/71%
Finalmente un biliardo più che decente!

LONGEVITA' 60%/60%/60%
Ci si stufa presto.

GLOBALE 70%/67%/70%
Un buon gioco di biliardo con una visualizzazione originale. Provatelo.

THE *RUNNING* MAN

Grandslam, C64

Circa nell'anno 2019 l'America è diventata uno stato totalitario in cui le libertà personali non esistono più e l'unica distrazione è rappresentata dalla cara vecchia TV. Il programma più quotato e seguito è il famosissimo "The Running Man" in cui un uomo deve riuscire a sfuggire da quattro ferocissimi cacciatori armati con lanciafiamme, motoseghe e così via. A questo programma è finito il poliziotto ben Richards che, dopo essersi rifiutato di sparare addosso a un dimostrante indifeso, è stato incolpato di strage e soprannominato "Il Macellaio di Bakersville". Ben presto Ben (che gioco di parole penoso...) viene lanciato nella zona di gioco da Ben Killian, autore e presentatore dello show. Nessuno è mai sopravvissuto, ciò nonostante Richards promette a Killian di ritornare e vendicarsi. Nella prima sezione chiamata "la pista di ghiaccio", Ben deve affrontare, oltre a un noiosissimo cane, il terribile (beh, non poi tanto) Subzero armato di una mazza da hockey affilata come un rasoio. Se viene ucciso si può accedere a un computer collegato con la rete televisiva che permette di riguadagnare l'energia perduta nello scontro mediante un sotto gioco in cui si devono riordinare alcune icone. Nella seconda zona, i sobborghi, oltre al solito cane appare Mister Buzzsaw, armato con una sega a motore che farà di tutto (cioè niente) per fermarvi. Nella terza sezione, luci della città, vi è poi il simpaticissimo Dynamo che spara scariche elettriche a tutto andare. Dopo essersi fermato a fare quattro chiacchiere con questo tizio Ben passa alla sezione chiamata "il complesso" dove un certo Fireball gli ha preparato una calorosa accoglienza (Fireball, per chi non lo sapesse vuol dire palla di fuoco). Nel quinto e ultimo livello rappresentato dallo studio televisivo Ben dovrà affrontare alcune guardie armate di fucile per poi trovare l'odioso Damon Killian e spedirlo giù nell'area di gioco. Dimenticato niente? Ah, si: e vissero tutti felici e contenti.

Che schifo! Schema di gioco primitivo e insulso, grafica pessima, scrolling da asilo infantile, sonoro penoso e... cosa volete di più (o di meno...)? Ennesima licenza della Grandslam ed ennesima schifezza. Non ho visto il film ma la trama non doveva essere niente di eccezionale (del resto con Arnie cosa volete...), quindi non si può biasimare i programmatori della Emerald Software per la stupidità del loro prodotto (o sì?). La grafica è letteralmente ORRIBILE, decisamente indistinta, carente di risoluzione e di colori, lo scrolling - inoltre - è forse il peggiore mai visto sul C64, il nostro sprite è costretto a spingere a fatica lo schermo e quando salta viene bloccato come da un'entità superiore (in realtà è lo scrolling che si rifiuta). Anche se siete dei fan di Schwarzy non potete non convenire insieme a me sul fatto che questo gioco rappresenta il massimo del minimo per quanto riguarda i tie-in cinematografici. Evitatelo agilmente, non fa per voi, a meno che non siate dei collezionisti, nel qual caso...

Dietro a un nome altisonante, come oramai abbiamo da tempo constatato, spesso si nasconde un gioco che ha poco a che vedere con il titolo stesso. The Running Man rientra in questo caso, infatti con un paio di cambiamenti grafici avremmo avuto chissà cosa. Inoltre è un po' troppo facile in quanto i vari nemici non rappresentano una seria minaccia alla salute fisica del nostro eroe e gli alti nemici (l'espressione "gli altri nemici" sta ad indicare il cane presente in ogni quadro) sono poco più che una scocciatura. La grafica inoltre è scialba e presenta uno sprite di Schwarzy a dir poco gobbo. Infine il sotto gioco è di una semplicità estrema e non rappresenta niente di impegnativo. Beh, se amate i giochi che si finiscono alla prima-seconda partita, allora The Running Man fa per voi.

A sinistra una foto in anteprima della versione Spectrum...

PRESENTAZIONE 79%
Multiload non invadente e poster omaggio.
GRAFICA 60%
Sprite rozzi e fondali OK.
SONORO 62%
Ridatemi Delta.
APPETIBILITA' 76%
Il nome è un grande richiamo...
LONGEVITA' 44%
Troppo facile.
GLOBALE 51%
Una licenza mal sfruttata.

B.D.B.

Tanto per cominciare ho letto il romanzo originale: L'uomo in fuga (Urania n°962) di Richard Bachman (gli appassionati sapranno quale diabolica penna si nasconde dietro questo innocente pseudonimo). Una storia coinvolgente, realistica e narrata incredibilmente bene. Poi, dopo molti mesi, ho visto il film: a parte alcuni particolari come il nome del protagonista, la rete televisiva e il tema del concorso/suicidio, la storia non aveva niente a che fare col romanzo originale. Anzi, era una perfetta schifezza pseudo-fantascientifica, tanto per coinvolgere il vecchio Arnie in uno dei soliti bidoni cinematografici che spariscono se paragonati a Predator, Terminator e soprattutto Conan il Barbaro. Dopo una simile premessa, e conscio degli insuccessi di passati spin-off, ho faticato a sperare in un buon videogame. E nonostante i miei sforzi, ho dovuto cedere di fronte ad una grafica che non fa per niente onore al C64, uno schema di gioco puerile e il desiderio di far partecipare i programmatori (e lo sceneggiatore del film) allo show di The Running Man... come concorrenti!

H.A.T.E.

Hostile All Terrain Encounter

Gremlin Graphics, Commodore 64, Spectrum e Amstrad CPC

L'anno è il 2320 e la galassia è in tumulto (sai che novità!), le forze aliene si stanno organizzando sempre meglio; a causa dei numerosi caduti in battaglia, le forze di difesa terrestri peccano quanto a preparazione strategica.

Tu, giovane pilota appena uscito dall'Accademia Spaziale, ti sei presentato volontariamente (!) per essere addestrato al meglio e poterti successivamente fronteggiare con gli invasori (instancabili 'sti invasori!).

Hmmm... questo gioco sembra un aborto di Zaxxon con uno scroll diagonale parallittico, un sonoro penoso e poca azione. L'unica cosa che mi viene in mente è che questo è un gioco di BEEEEEEEP. Prima di ogni quadro bisogna sorbirsi una musichetta piagnucolosa mentre il caccia compie una distanza pari a quella da qui alla Luna andata e ritorno passando per Alfa Centauri. Una volta atterrato a volte si trasforma in una specie di scatola di tonno che i programmatori spacciano per un carro armato e a volte rimane quel caccia di Zaxxoniana memoria. In ambedue i casi lo schermo continuerà a scrollare impietoso facendo agitare il vostro stomaco e dovrete affrontare un'orda di sprite barcollanti e deformi. Per fortuna sulla nostra versione su cassetta c'era un bug misericordioso che mandava in palla il gioco. Ora come non mai: GRAZIE, BUGS!

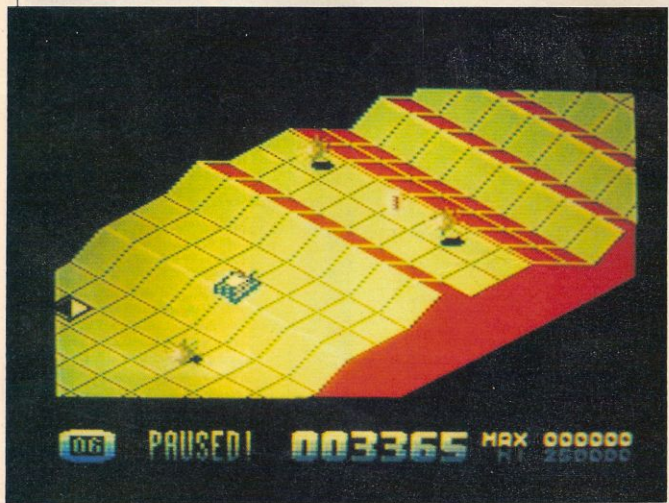
Prima di poter scendere sul campo di battaglia, però, devi dimostrare il tuo valore di guerriero e di pilota sul campo di addestramento Stripworld.

Scendi ordunque sulla superficie del pianeta e percorri col tuo caccia interstellare i vari livelli a scrolling tridimensionale isometrico raccogliendo tutte le cellule al plasma che incontrerai sul tuo cammino. Una volta espletata la prima missione potrai utilizzare il veicolo di assalto terrestre e farti strada attraverso i successivi 10 livelli. Quando finalmente, dopo non pochi sforzi e tentativi, arriverai - stremato, alla tua meta, solo allora inizierà la missione vera e propria...

Ed ancora una volta, come è facilmente constatabile guardando le foto, una software house a corto di idee è ricorsa al "riciclaggio" di routine già belle e pronte di un altro gioco, ha modificato un pochettino la grafica tanto da renderlo (quasi) irriconoscibile, ha creato una sceneggiatura degna del miglior autore di telefilm americani, e ha così prodotto un gioco nuovo (si fa per dire).

Questo è proprio uno di quei casi, come dicevo, e H.A.T.E. ricorda molto da vicino come struttura di gioco, impostazione grafica e presentazione sullo schermo un altro gioco molto famoso sempre della Vortex Software...

"Dai, Giovanni, tu che sei un intenditore, indovina un po' di che gioco si tratta..." - "...allora... grafica tridimensionale, gioco scialbo: ma è Highway Encounter!"

Bravo il nostro Giovanni, vero?, ma non ci voleva poi molto per capire che anche questa volta ci hanno rifilato un gioco vecchio di ben tre anni, ritoccato e ampliato quanto basta per poterlo ripubblicare a prezzo pieno. Brutto periodo per il software-gioco...

Sinceramente, nonostante mi sia impegnato un casino, non sono riuscito a trovare nessun elemento in H.A.T.E. che possa spingere il videogiocatore medio a giocare più di una volta questa sch... questa stup... beh, lasciamo perdere! Pensate che strazio dover analizzare per benino un gioco che si odia fin dal profondo delle viscere! E noi poveri redattori, schiavizzati dal DE (con tanto di frusta), siamo costretti a giocare e rigiocare aborti come questo fino alla nausea senza poterci oppure: oh, disgrazia! La routine di scorrimento tridimensionale isometrico (quella cosa che fa scorrere il fondale né in verticale né in orizzontale bensì in obliquo!) funziona bene ma è penalizzata da una abominevole lentezza generale che esalta ogni minima vibrazione dello scrolling (si notano meglio tutti gli sfarfallamenti). Comunque l'idea peggiore che potessero mai avere alla Vortex è senz'ombra di dubbio il fatto che se arrivate, dopo indescrivibili, apocalittici sforzi, al terzo livello e perdete una vita, tornate di filato al primo, quasi come se fosse una punizione! Tutto perché fino a quando non raggiungete l'undicesimo livello siete nella fase di addestramento. La grafica è di buon livello, ma gli sprite sono semplici e durante il gioco viene abolita la coinvolgente musica dello schermo dei titoli e sostituita con blandi effetti sonori. Inoltre tra una fase e l'altra e tra una partita e la successiva (se avete fegato!) trascorre una quantità di tempo che al giocatore ardente di impugnare il joystick e smanettare sembra infinita. Non penso che sia necessario acquistare questo gioco in nessun caso, nemmeno se siete in crisi di astinenza!

AMSTRAD CPC

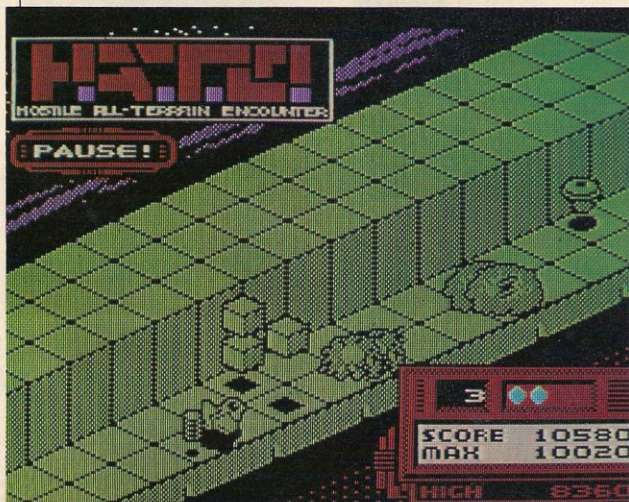
Leggete pure il commento della versione Spectrum, ragazzi. Idem per la foto. Un lavoretto facile facile per i nostri amici programmatori, eh? Allora perché premiarlo con un voto alto? Si vede benissimo che questa splendida macchina a otto bit poteva essere sfruttata meglio.

GLOBALE: 63%

SPECTRUM

C'è stato un certo piacere nostalgico dai tempi del vecchio Highway Encounter, con questo H.A.T.E. (gli spectrumiani di vecchia data mi capiranno certamente). Certo dà un po' fastidio il fatto di essere rispediti indietro di un livello dopo essere morti (dal terzo livello in avanti), ma è sempre meglio che avere a che fare con un multi-load da cassetta. La monocromaticità vi salverà tutti dal paventato colour clash, anche se qualche volta potrebbe provocare dei problemi di orientamento e rendere un tantino difficile la fase di superamento degli alieni. Peccato per gli amici commodoriani che dovranno subirsi lo shock di una conversione diretta... e in peggio!

GLOBALE: 69%

La classica (e indolore) monocromaticità dello Spectrum...

PRESENTAZIONE 47%
Istruzioni in italiano e caricamento lento ma — fortunatamente, unico.

GRAFICA 58%
La routine di Highway Encounter funzionava già bene nel 1986, come può essere peggiorata col passare degli anni? Sprite normalissimi ma ben animati.

SONORO 62%
Sonoro? E dove sta il sonoro? La musica dello schermo dei titoli è buona ma viene inspiegabilmente sostituita da effetti... bip! (censura).

APPETIBILITA' 35%
Ti attira come un braciere ardente su cui camminare sopra (a piedi nudi!).

LONGEVITA' 24%
Chi si è scottato una volta...

GLOBALE 34%
Una pessima riedizione del 1989 di un tipo di gioco ormai surclassato come il vecchio Zaxxon, Leviathan e Highway Encounter che non dice veramente niente di nuovo.

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

Chip/Softgolf, C64

Un tributo a uno dei romanzi più famosi del mondo: Viaggio Al Centro Della Terra, scritto da quella forza di creatore di novelle chiamato Giulio Verne. E' indubbiamente lo scrittore più tradotto del mondo (dopo la Bibbia, logico!) e a lui dobbiamo racconti entusiasmanti dove scienza e scienziati restano i protagonisti indiscussi, capaci di compiere atti incredibili; ben sapete che Verne aveva precorso i tempi immaginando sottomarini e navicelle spaziali. Morì nel 1905.

Più di ottant'anni dopo, la scienza elettronica riprende in mano uno dei suoi romanzi più famosi e lo ricrea: nei panni di uno scienziato il vostro compito è quello di arrivare al centro della terra per dimostrare a tutto il mondo la veridicità delle teorie dell'illustre professor Otto Lidenbrock.

Così, insieme ad altri tre compagni, cominciate l'avventura calandovi all'interno del vulcano Sneffels.

All'inizio del gioco dovete impersonare uno dei quattro scienziati, leggete bene le caratteristiche di ognuno, prima di decidere, e ricordate che nessuno è perfetto (tranne me, naturalmente).

L'avventura ha così inizio, e comincia proprio maluccio, visto che perdete immediatamente i vostri compagni (no, no, non preoccupatevi, non muoiono mica, solo che li smarrite... vi manca il senso dell'orientamento!). E allora, soli soletti, vi ritroverete nelle viscere della terra. Brrrrrrr!

Ma voi, prodi avventurieri e caparbi scienziati, decidete di proseguire comunque, certi che arriverete al traguardo. Avete un mese di tempo raggiungere il vostro scopo, perché le vostre provviste di cibo bastano solo per 30 giorni.

Il gioco si svolge su di una mappa dotata di icone rappresentanti le azioni che potete compiere. A parte quella delle direzioni, utili a spostarvi all'interno del vulcano, ne trovate altre cinque. Una vi permette di riempire la borraccia d'acqua. Scegliendola accederete a una sequenza arcade, e vi ritroverete all'interno di una grotta con in mano una caraffa. Dal soffitto cadono gocce d'acqua e gocce di acido. Se ponete la caraffa sotto le gocce d'acqua riempirete la borraccia, ma se erroneamente beccate una goccia d'acido... fffffffffff, l'acqua comincia a evaporare e voi restate... asciutti! Fortunatamente, comunque, la sequenza è richiamabile quante volte volete.

Se vi fate male, potrete puntare la freccia/cursore sopra l'icona medica. Una schermata vi mostrerà il vostro corpo e le parti in rosso indicano i punti lesi. Cliccando sulla parte lesa e poi sulla cassetta dei medicinali, curerete le ferite. Attenti però, perché i medicinali finiscono.

Un'altra icona (quella con la let-

L'idea di questo gioco è molto buona, e tutto sembra favorevole per decretare Journey to the Centre of the Earth uno tra i migliori giochi di arcade/strategia apparsi sul mercato. Ma, ahimè, è quanto di più noioso potreste aspettarvi! A parte il tempo di caricamento (il gioco è su disco ma...), il corso del gioco è davvero monotono. Una volta scelta la direzione, il computer vi comunica che cosa è successo. Se vi fate male andate a curarvi, se il cibo scarseggia, razionatelo, se l'acqua manca, andatela a prendere e... basta! Le scene arcade poi fanno parte di quei giochi che si vedevano un (bel) po' di tempo fa e certo non vi entusiasmeranno. Forse potranno piacervi le schermate digitalizzate e ritoccate, ma certo non acquisterete il gioco per questo motivo. Se amate i giochi strategici semplici, semplici, forse questo potrebbe fare per voi, ma vi assicuro che un viaggio vero all'interno di un vulcano è cosa molto, molto più entusiasmante. Pace a Giulio Verne, speriamo che non si accorga del programma.

tera R) serve per decidere il razionamento dei viveri. Non si sa mai.
L'icona Zz (sì, sì, avete letto bene) serve per farvi riposare. Scegliendola apparirà un orologio, decidete quante ore volete dormire e... sogni d'oro.
L'ultima invece (che poi è la prima in ordine di apparizione) serve per accedere a una schermata che vi mostra tutti i tipi di roccia insieme a un pezzo di roccia trovato da voi in quel punto del gioco. Questo vi serve per capire (più o meno) la vostra posizione, o meglio la vostra profondità. Così potrete segnare un puntino sulla mappa, poiché il percorso che state seguendo non è mostrato automaticamente.
Oltre alle icone per giocare, alla mappa e alle frecce direzionali, ci sono cinque indicatori. I primi quattro sono uguali, a semicirconferenza e indicano, in ordine: la quantità di cibo rimasta, la quantità d'acqua, lo stato di vitalità e, infine, la condizione fisica. Questi ultimi due indicatori variano col variare delle ferite, del vostro sforzo, del sonno perso, del cibo ingerito e digerito, ecc...
Un ultimo indicatore fatto a termometro, invece, indica lo stato generale del vostro cuore. Quando raggiunge lo zero, siete morti.
Mentre vi muovete all'interno del vulcano, troverete indicazioni che vi daranno una mano a trovare il giusto percorso e incontrerete vari pericoli (fate molta attenzioni alle parti piene di gas). Durante la partita incontrerete scene arcade che dovrete risolvere: massi rotolanti, mammut cattivissimi e pterodattili inferociti.
E così, se durante questo mese (data e ora sono costantemente visualizzate sulla mappa) riuscite a sopravvivere, arriverete sani e salvi al centro della terra, e porterete al mondo la conferma di una teoria straordinaria, ovvero che all'interno del nostro pianeta si nasconde... lo lascio scoprire a voi.

PRESENTAZIONE 40%
Foglietto di istruzioni in italiano e inglese, due dischi e niente di più. Potevano infilarci qualcosa di carino, che so, il romanzo completo! Caricamento lento, lento, lento.

GRAFICA 70%
Le immagini fisse sono carine. Digitalizzate e poi (molto) ritoccate.

SONORO 50%
Qualche toc toc dei passi, la sveglia che suona e la colonna sonora iniziale... l'essenziale.

APPETIBILITA' 60%
Può interessare l'argomento e la strategia del gioco...

LONGEVITA' 40%
... ma stanca molto presto.

GLOBALE 52%
Povero Jules Verne...

TEST

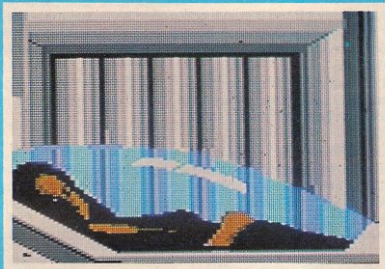
PROJECT FIRESTART

Dynamix/Electronic Arts, per C64 (disco)

Blastando "Aliens" per salvare il mondo

Nell'orbita di Titano la nave spaziale di ricerche Prometheus è nei guai: non è stato tentato nessun contatto dall'inizio del Progetto Firestart (un progetto atto a creare un nuovo "lavoratore" alieno). Le cose (come sempre) sono andate terribilmente storte e gli alieni sperimentali si sono liberati: è seguita una grande fusione di membra e lacerazione di budella e così, in un eccesso di disperazione, è stato mandato a investigare Jon Hawking, l'eroe del momento. L'astronave è costituita da quattro livelli pieni di un mucchio di corridoi, camere e ascensori tra cui correre per esplorare la stiva, la sala macchine, il deposito di minerali, il ponte di osservazione e altro ancora. Trovando lo navicella di emergenza potrete scappare dalla nave madre, ma verso quale destino? All'inizio gli alieni sono stranamente astuti: sono occupati a riprodursi e cominciano a diffondersi mentre si procede nel gioco. Gli alieni verdi sono veri e propri bambini al confronto con i mutanti (consiglio non molto difficile: irradiateli di fiamme per tenerli a bada). Nell'armeria si possono trovare armamenti supplementari, carte di identificazione permettono l'accesso a regioni prima inaccessibili; la strage non è stata totale poiché due sopravvissuti sono ancora a bordo (una ragazza molto nervosa, Mary, e la perfida Annar). Con un limite di tempo di due ore prima dell'esplosione Jon ha il suo bel daffare per esplorare, evi-

Molto "alienesco" questo, visto che si ispira sia al film, sia al gioco inglese e ripropone i loro elementi in uno dei titoli più "inglobanti" mai visto da mesi sul 64. L'intera confezione sembra più una videocassetta che un pezzo di software, visto che propone scene drammatiche e momenti pieni di azione e suspence. Mentre lo stile grafico ricalca Cyborg della CRL, Project Firestart migliora quel grande standard offrendo al giocatore un cast di cattivissimi personaggi che corrono e sparano e alcuni mostri grotteschi. Il sonoro, per quanto limitato in quantità, riesce a fare grande effetto negli attimi in cui maggiormente è richiesto. Project Firestart è pieno di quelle azioni rapide, belle presentazioni e atmosfere da brivido che rendono i giochi epici. L'ho davvero apprezzato. Anche voi lo adorerete!

Yeaah! Splaaash! Beccati questo brutto alienacc... Cosa? Devo fare il commento di questo gioco? OK, allora: uhm, sì, bel giochino e — cosa? Non ci credete? Beh, in effetti Project Firestart non è un bel giochino. E' un prodotto dannatamente bello e coinvolgente e si avvicina a un film molto di più che tutti i giochi Cinemaware messi insieme. Gosh! Provate a farvi sorprendere dagli alieni quando avete poca energia e poche munizioni, entro un paio di secondi cominceranno a venire dei brividi lungo la schiena coadiuvati da una inquietante musichetta cardiopalmatica che risuona non appena appaiono gli odiati sgorbi verdi. L'elemento arcade adventure poi è splendidamente implementato e ci sono un sacco di cose da scoprire. Se amate... No, niente se: questo deve essere un imperativo. ANDATE A COMPRARVI PROJECT FIRESTART! (e di corsa...).

Come è lecito aspettarsi dallo scenario stile Aliens, Project Firestart è essenzialmente un film interattivo, e anche eccellente. Vagando per i corridoi il livello di adrenalina sale mentre la trama si articola serpentinamente tra tagli di immagine, oscuramenti e montaggi. La tensione è costante e quando l'alieno mutante si libera difficilmente riuscirete a mantenere la calma mentre percorre il corridoio. Il mio unico e personale brontolio è che l'accesso da disco può essere talvolta una prova di resistenza, specialmente quando si ricarica una partita salvata. Pensatela solo come un'interruzione, non come un problema!

tare gli alieni e scoprire cosa sta succedendo là dentro. Riuscirà Jon a trovare la risposta al disastro del Prometheus? Cosa bolle in pentola dietro quella porta e che ha intenzione di fare Annar? Li citerà per danni la Twentieth Century Fox? La risposta salterà fuori solo nella grande mostra di stasera: Project Firestart, V.M. 18 (a causa del troppo sangue).

PRESENTAZIONE 84%
Sequenza introduttiva atmosferica, sebbene le istruzioni (anche con la mappa) avrebbero potuto dire di più sul gioco.

GRAFICA 88%
Dettagliate costruzioni da esplorare, schermi di intermezzo animati e sangue a iosa.

SONORO 70%
Una musica ipnotica insieme a effetti sonori medi, tra cui uno strano ma intelligentemente elaborato effetto che lascia scioccati.

APPETIBILITA' 90%
Quattro livelli da esplorare non sono molti ma la trama che li anima vi lascia sospirare.

LONGEVITA' 92%
Le cose non non vanno mai bene la prima volta e, come nei migliori film, non si vuole mai lasciare tutto a metà.

GLOBALE 91%
Sangue, budella e alieni in libertà: chi ha più bisogno di andare al cinema il sabato sera?

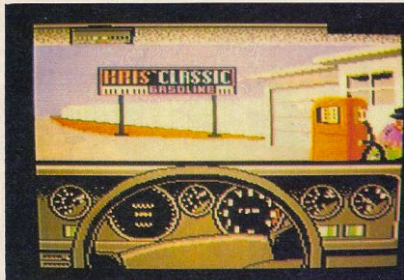
THE DUEL
Test Drive II

Accolade, per C64

La Ferrari F40 e la Porsche 959 sono nientemeno che le auto di serie più veloci del mondo. La Porsche fu la prima a circolare diventando l'auto tecnologicamente più avanzata del momento, può raggiungere 317 Km/h e costa 350 milioni. La Ferrari venne costruita con il preciso intento di dimostrare il primato italiano sulla 959. Grazie al doppio turbocompressore il motore 8 cilindri a V riesce a lanciarla a 324 Km/h, e tutto questo al modico prezzo di 400 milioni. Ma le differenze tra le due auto non si limitano a questo. Mentre la Porsche offre il massimo del lusso, la Ferrari è priva di rivestimenti interni, ha i finestrini laterali di plastica e le porte si aprono tirando un pezzo di corda! Se la Porsche è l'auto più sofisticata del mondo, la Ferrari è "semplicemente" un purosangue da corsa omologato per circolare su strada.

Test Drive 2 vi lascia la scelta tra queste due auto da sogno e tra correre contro il tempo o contro una 959 o una F40 controllate dal 64. Le accelerazioni e le frenate si hanno spingendo avanti il joystick e tirandolo indietro, mentre il cambio marcia può essere automatico o controllato dal pulsante di fuoco a seconda del livello di gioco. Ovviamente lo sterzo è il comando più importante, ma si vedrà girare il volante sullo schermo solo ai massimi angoli di sterzata, mentre un piccolo punto blu su di esso indica tutti gli angoli minori. Se le vostre sterzate non sono precise, preparatevi a collidere con una Ford alla bella velocità relativa di 400 Km/h; le strade sono affollate e quindi i sorpassi risultano rischiosi. Schiantatevi contro qualcosa e

La versione per C64 occupa un solo disco e in relazione alla giocabilità ha perso poco nella conversione da Amiga, ma il sonoro e i colori sono blandi e i veicoli che sopraggiungono sono carenti di dettaglio e si muovono abbastanza a scatti. A parte tutto ciò, questa versione a 8 bit ha ben poche magagne e si presenta come un impressionante esempio di programmazione.

L'aggiunta di un concorrente gestito dal 64 aggiunge una nuova dimensione a Test drive, costringendovi a rischiare sorpassando, scappando dalla polizia e imboccando curve a gomito su strette stradine di montagna a velocità troppo elevata. Il movimento della strada è abilmente realizzato, sebbene l'unica miglioria grafica rispetto a TD1 sia l'aggiunta di alberi, gallerie e cactus. Penso che gli manchi qualcosina per essere un Gioco caldo, ma non c'è dubbio che sia estremamente giocabile, e le auto sono grandiose.

DISCHI AGGIUNTIVI

SUPERCARS

Contiene cinque auto sportive tra le più belle e veloci del mondo.

Porsche 911 RUF: Personalizzata da Louis Ruf, è una 911 con doppio turbo che tocca i 340 Km/h

Ferrari Testarossa: 190 milioni per accelerare da 0 a 100 Km/h in 5,3 secondi '88 Lotus Esprit: Forse un po' inaffidabile, ma la guidava Bond e quindi non può essere così malvagia.

'88 Lamborghini Countach 5000S: Le sue prestazioni sono impressionanti come il suo aspetto. Un motore V12 la lancia a 288 Km/h.

'89 Corvette ZRI: Il "grande segreto" di Detroit. Venne progettata per essere l'auto di serie più veloce del mondo, con una velocità di punta di 298 Km/h.

CALIFORNIA CHALLENGE

Questo disco di scenario comprende sette percorsi attraverso la California, dall'Oregon fino al confine con il Messico. Lungo la strada vedrete spettacolari foreste di sequoie, l'oceano pacifico, ripide colline e il Golden Gate.

Lo sterzo è troppo sensibile e le altre auto a volte sbucano improvvisamente dal nulla. Rimane comunque molta della giocabilità della versione Amiga, e la possibilità di espandere il gioco con dischi aggiuntivi ne prolunga la durata.

perderete una delle vostre cinque vite iniziali, ritrovandovi per giunta con venti secondi di penalità aggiunti al vostro tempo di percorrenza. Potete perdere una vita anche non riuscendo a fermarvi alla stazione di servizio ala fine di ogni livello! Se riuscite a fermarvi in tempo vi verranno mostrati i dati sulla gara, tra cui la velocità media e il tempo totale. Realistici cruscotti vi terranno informati sui parametri vitali durante la corsa, con l'aggiunta di un radar che segnala l'approssimarsi delle auto della pula. Non dovete rallentare, ma gli sbirri sono veloci e se vi fermano una multa vi fa perdere parecchi secondi. Speronateli, e con la vostra corsa avrete chiuso. Questa è l'America, e la polizia è severa! Se vi stancate delle due auto presenti (Le Ferrari sono così lente, non è vero?) (e voi inglesi siete sempre imparziali, eh? - ndT) o dello scenario, potrete acquistare dischi aggiuntivi per arricchire il gioco con auto e paesaggi nuovi. All'inizio, il loro uso richiede molti cambi di dischetti ma potere crearvi un disco di gioco copiando parti del disco originale e del disco di espansione su uno vuoto. Così agendo si elimina buona parte dei cambi di dischetti.

PRESENTAZIONE 85%
Un mucchio di opzioni, specialmente con i dischi aggiuntivi. L'opzione "disco gioco" elimina irritanti scambi di dischetti.
GRAFICA 78%
Tutte i veicoli sono ben disegnati ma lo schema cromatico è abbastanza debole.
SONORO 58%
Le musiche non sono molto eccitanti e il rumore del motore non è poi così realistico.
APPETIBILITA' 75%
Salire a bordo di una veloce auto prende subito.
LONGEVITA' 80%
Correre a 300 all'ora è così esilarante che giocherete per mesi.
GLOBALE 77%
Un valido seguito. Grande divertimento per tutti gli appassionati di auto velocissime.

GILBERT
Escape From Drill

Again Again, C64

Alla megastar Gilbert è stato proposto di interpretare una nuova serie televisiva sulla terra. Ma i suoi compagni drilliani, stanchi delle sue continue vanterie, gli hanno rubato e nascosto parti vitali della sua astronave, il Bidone Millennario. Nei panni di Gilbert, voi attraversate i numerosi sentieri e le varie costruzioni dislocate su Drill, evitando pericoli come rane, Galaxian, biplani della seconda guerra mondiale e altri simili orrori, o mettendo in azione le vostre potenti narici e riempendoli di caccole. Avete 24 ore a disposizione per trovare tutti i pezzi del Bidone, altrimenti la ITV cancellerà il vostro contratto lasciandovi ancora una volta nella profondità delle tenebre. E noi non permettere che accada, vero?

Non sono mai impazzito per Gilbert e questo gioco rafforza solo i miei sentimenti negativi verso di lui. Scrolling sfarfallante, nemici senza cervello e presentazioni generalmente povere non mi impressionano. L'unica cosa che ho apprezzato era la possibilità di giocare con gli arcade nei bar drilliani. Personalmente preferirei ubriacarmi , cosa che molta gente penso farebbe, dopo aver giocato a Escape From Drill anche solo per un attimo.

"Oh, mio Dio", è stato il mio primo commento, "Che diavolo è accaduto a Gilbert su Drill?" il secondo. Non solo vediamo le sue gambe per la prima volta, ma lo vediamo anche nuotare. Gilbert che nuota? Alla larga! Gilbert non inizia molto bene con un ingannevole sprite verde che vaga attraverso un labirinto cittadino veramente ripetitivo. I semplici sottogiochi sono divertenti per i primi minuti e di questi il combattimento a caccole è veramente il migliore (sebbene questo non deponga a favore degli altri). Un programma per avidi mappatori ma non per chi cerchi un gioco spaventosamente originale.

▲ *Gilbert attraversa uno degli scenari più gustosi.*

PRESENTAZIONE 38%
Un'apparenza globalmente raffazzonata.
GRAFICA 37%
Sprite schizzati e scrolling sfarfallante.
SONORO 31%
Semplici effetti.
APPETIBILITA' 46%
L'unica cosa divertente è giocare sulle console arcade.
LONGEVITA' 35%
Manca di spessore e non vi terrà inchiodati molto a lungo.
GLOBALE 59%
E' brutto come sembra.

JACK NICKLAUS' Greatest 18 Holes Of Major Championship Golf

Accolade, C64 (solo disco)

Oltre ad essere uno dei più grandi golfisti di tutti i tempi, Jack Nicklaus progetta percorsi di golf. L'"Orso d'oro" è un grande esperto di ciò che rende buona una buca, e ha scelto le sue migliori 18 perché la Accolade le combini in un unico fantastico percorso. Ci sono anche due suoi interi percorsi: "Il castello dei pini" e "La montagna nel deserto". Possono competere fino a quattro giocatori e qualunque numero di essi, anche tutti, può essere scelto tra otto avversari comandati dal 64 (è incluso lo stesso Jack). Per i giocatori umani ci sono due livelli di abilità: principiante ed esperto (sempre la solita storia, eh, cari lettori?); il secondo impone peggiori condizioni di vento, e il giocatore deve scegliere la mazza ad ogni tiro. I giocatori possono scegliere anche da quale tee partire: donne, uomini e professionisti, in ordine crescente di distanza dalla buca. Si possono giocare due tipi di partita: ai colpi, dove l'obiettivo è di ottenere il miglior punteggio dopo diciotto buche, e a soldi, dove il vincitore di ogni buca riceve una determinata quantità di denaro in premio. Ci si può anche impratichire su buche singole, come così sui drive e sui put.

Tutte le simulazioni di golf vanno confrontate con quel classico che è Leaderboard, e Jack Nicklaus' golf non è certo a quel livello. Lo scenario è bello bloccoso e spesso colorato in maniera stramba, Jack sembra partire da uno stagno color azzurrino! I tiri sembrano tutti ugualmente facili, dalla giusta posizione o meno, e il put è come bere un bicchier d'acqua. Nonostante le sue pecche il gioco diverte per qualche partita, ma perché comprarlo quando potete invece avere Leaderboard?

Ho le traveggole o sembra davvero che la palla venga lanciata alle stelle ad ogni tiro? E il giovin Jack è davvero Superman travestito? Se fosse così non avrebbe bisogno di una mazza, potrebbe tirare la palla ancora più lontano! A parte il movimento per nulla realistico della palla, il gioco ha molto di Leaderboard. Ci sono alberi, bunkers, colline e una certa somiglianza con esso, ma tutto finisce qui. Una velocità da lumaca, la grafica blocchettosa, il suono inefficace e gli aggiornamenti del video noiosamente lenti trasformano questo programma in un'altra mediocre conversione. Speriamo che Jack non lo usi per allenarsi, ma a giudicare dai suoi risultati nell'ultimo torneo americano professionisti deve averlo fatto.

PRESENTAZIONE 80%
Opzioni di caricamento e un completo manuale.

GRAFICA 52%
Scene edilizie con uno schema cromatico davvero strambo.

SONORO 5%
Scusate, ma quel ticchettio era la palla che veniva colpita?

APPETIBILITA' 53%
Il gioco non è realistico sebbene i comandi siano abbastanza semplici.

LONGEVITA' 60%
Fino a quattro giocatori e tre percorsi mantengono un certo interesse sulla lunga distanza.

GLOBALE 55%
Un'altra mediocre simulazione di golf. Rivogliamo Leaderboard!

US Gold/Rainbow Arts, C64

Lo stuntman è un tipo veramente duro, e in Danger Freak anche voi potrete scoprire cosa succede quando gli attori si fanno da parte ed il gioco comincia a veramente a diventare duro.
Salire su una moto e con questa saltare lunghe rampe, sfondare posti di blocco, evitare ostacoli di vario tipo come buche, barili rotolanti e mazze da baseball: cosa ne dite?

Ed è ancora nulla, aspettate di trovarvi sul tetto di una macchina lanciata a folle velocità contro un muro, tentando disperatamente di aggrapparvi ad una scaletta di corda calata da un elicottero soprastante, prima di spiaccicarvi inesorabilmente. Oppure di trovarvi lanciati in una corsa acquatica rompicollo su un jetski, facendo bene attenzione a non rovinare sui tipici ostacoli che costellano questo tipo di gare come squali, boe o mine vaganti.
Iniziate il gioco con tre vite ed otto riprese a disposizione. Se la scena non riesce per lo scontro con un ostacolo questa dovrà essere ripetuta causando la perdità di una degli otto ciak a vostra disposizione, sprecarle tutte si tradurrà nella diminuzione delle vostre vite.

Ho sempre pensato che Colt Seavers fosse un eroe, ma dopo tutto questo se ne può tranquillamente andare in pensione.

Che colpo, ho pensato. L'azione degli stuntman portata sullo schermo in un gioco pieno di ostacoli diversi per provare veramente l'abilità ed il coraggio del giocatore. Giocarlo, invece, era come sbattere la testa contro un muro. Il peggio è che il gioco sarebbe anche potuto diventare qualcosa di speciale, se non fosse per un piccolo, insignificante particolare: è troppo difficile. Gli ostacoli sono troppo vicini gli uni agli altri, diventa così quasi impossibile evitarli. Se non altro la grafica è convincente, con degli sprite nitidi e sfondi che scorrono fluidamente, senza sussulti, Occorrerebbe sicuramente molto tempo per prenderci la mano, e non sono certo che ne valga la pena, provatelo prima di acquistarlo.

Ho sempre creduto che il lavoro dello stuntman fosse eccitante, pieno di pericolo, e che non fosse richiesta una incredibile abilità. Devo proprio ricredermi se è tutto come riportato in Danger Freak. L'unica cosa eccitante in questo gioco e l'attesa del caricamento del prossimo livello, nella speranza (prontamente delusa) che sia migliore del precedente. Anche la difficoltà è eccessiva con l'ostacolo che compare appena dopo aver superato il precedente e rendendone molto difficile il superamento. Ad esempio, nell'80% dei casi dopo aver saltato una rampa atterrerai proprio nel bel mezzo di una esplosione, causando la perdita di una delle otto riprese. Non sono sufficienti a compensare questi difetti un sonoro ed una grafica eccellenti che portano sullo schermo una efficace serie di caratteri ed ostacoli. Dal punto di vista della giocabilità, Danger Freak ha ben poco da offrire.

PRESENTAZIONE 68%
Da uno a quattro giocatori. La presentazione è sugli ottimi standard Rainbow con una coloratissima schermata iniziale.

GRAFICA 81%
Stupendi gli sprite ed i fondali con un massiccio uso di colori ed una efficace animazione dei caratteri.

SONORO 62%
Buono negli effetti ma un po' noiosa la colonna sonora.

APPETIBILITA' 45%
Il gioco si presenta bene sia dal punto di vista grafico che sonoro, ma risulta troppo difficile già dal primo approccio.

LONGEVITA' 47%
I progressi nel gioco sono molto lenti e mettono freno ad un già improbabile interesse iniziale.

GLOBALE 48%
Piacevole per occhi ed orecchie ma un vero killer per la pazienza e la frustrazione gli impedisce di rendersi piacevole.

NAVY MOVES

Dinamic, per C64 e Amstrad

▲ Navy Moves *in versione C64*

Il terrorismo internazionale ha raggiunto punte impressionanti, così mandate all'attacco i vostri ragazzi armati fino ai denti e anche voi, un giovane marine. La missione è di abbordare e distruggere un sottomarino nemico rubato da estremisti mediorientali. Disposti qua e là lungo il sottomarino ci sono alcuni terminali di accesso che, se attivati con il giusto codice, armano delle cariche ad alto esplosivo nascoste in esso. Ma prima dovete domare le onde oceaniche su un veloce canotto, svicolando fra crossi pericoli quali mine subacquee e estremisti all'attacco. Ma tu sei duro, puoi farcela!

Quando la Dinamic la smetterà di scrivere sempre lo stesso tipo di giochi? Con Navy Moves ci è quasi riuscita, proponendoci due giochi separati sopra la media, ma sono sicuro che quanto a qualità hanno lesinato e non si raggiunge quella di un bel gioco singolo. L'uso dei colori sorprendentemente fiacco non è certo aiutato dalla mancanza di dettaglio dei personaggi, comunque la musica è davvero buona. La prima sezione è graficamente variata, ma a parte dedicata alla piovra è troppo difficile. Per fortuna la seconda sezione è molto più ricca di azione, ed è necessario riflettere per poter progredire.

VERSIONE AMSTRAD

Ancora una volta un prodotto Dinamic che sfugge alla mediocrità grazie a una serie di sezioni di gioco ben distinte l'una dall'altra. Il cambio di veicoli e di di situazioni previene la noia e fornisce un ulteriore incentivo a portare a termine la missione, anche se — come è già accaduto in diversi giochi Dinamic, e forse più di ogni altro in questo — il grado di difficoltà potrebbe scoraggiare molti. La grafica della versione Amstrad è coloratissima e vivace, anche se leggermente edilizia, e riesce a nascondere bene la qualità piuttosto bassa dell'animazione e dello scrolling. Ma alcune scene, come quelle, terribilmente realistiche, delle morti sott'acqua fanno un certo effetto. Fra i numerosi suoni di media qualità un paio sono invece ben realizzati e azzeccati. Probabilmente Navy Moves si presenta come la migliore pubblicazione della Dinamic, e dovrebbe incontrare il favore di molti videogiocatori dotati di spina dorsale e polso fermo — e quando diciamo fermo, intendiamo fermo...

GLOBALE 67%

No, no, no, no, NOOOO! Basta, con i giochi Dinamic sempre uguali! Quanti giochi hanno fatto per il C64? Game Over, Game Over II, Army Moves, Freddy Hardest e chissà quanti altri ancora per lo Spectrum. Non per essere razzista, ma chiudiamo una volta per tutte le frontiere ai giochi Spagnoli se sono tutti di così scarsa qualità. Navy Moves non aggiunge niente di nuovo alla lunga serie di giochi Dinamic, la prima fase è MOLTO simile alla rispettiva di Army Moves ma la Jeep è diventata... un gommone (originale, no?); la seconda è un arcade-adventure poco vario e poco giocabile con dei tocchi carini ma niente di più. Mi chiedo perché mai dovreste comprare questa ennesima schifezza-Dinamic, d'altronde chi si scotta con l'acqua calda ha paura anche di quella fredda...

ATTACKED!

Microvalue, MSX

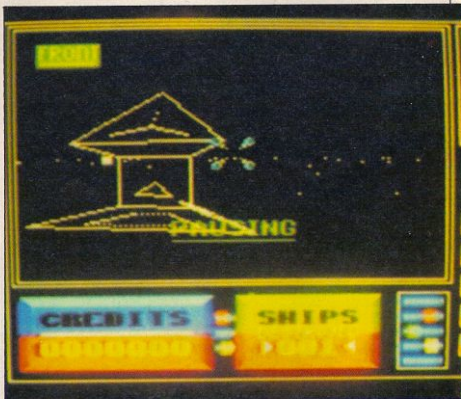
Aaaargh! questo giocc é a dir poco impossibile! Dopo la quasi estrema facilità di Game Over II, la spagnola Dinamic torna ai cari (beh, a qualcuno piacevano!...) vecchi tempi in cui il masochismo andava di moda tra i videogiocatori e tutti si dedicavano ai vari Army Moves e Decathlon (si, lo so che non sono usciti nello stesso periodo) e consumavano tonnellate di joystick (se solo fosse esistito il quasi indistruttibile Powerplay). La prima fase é molto bella da vedere, ma sfortunatamente non ve ne potrete accorgere dato che verrete subito attaccati da un esercito di scalmanati... La seconda fase é forse un tantino meno difficile, ma la qualità scade nettamente e ci si ritrova davanti a un bruttissimo gioco raccogli-e-cerca. A questo punto una domanda (anzi due): siete masochisti? avete un milione di joystick di riserva? volete sprecare dei soldi? Se avete risposto si a tutte e tre le domande, prendete in considerazione Navy Moves.

PRESENTAZIONE 65%
Generalmente piacevole.
GRAFICA 64%
Non eccezionale.
SONORO 80%
Buona colonna sonora del titolo e movimentate musichette.
APPETIBILITA' 43%
Il livello uno è troppo difficile.
LONGEVITA' 56%
Gli elementi di avventura arcade suscitano un certo interesse.
GLOBALE 62%
Un gioco violento e abbastanza godibile.

Taaanto tempo fa, il pianeta su cui vivevi (una colonia terrestre) è stato devastato da un'orda di pirati e assassini che hanno ucciso quasi tutti gli abitanti e si sono insediati nelle abitazioni della tua ex-patria. Finalmente, dopo qualche anno, sei riuscito a procurarti un caccia armato e con quello hai deciso di spazzare quei sudici invasori. Hai aspettato a lungo questo momento, e l'ora della vendetta è ormai giunta (ecchissenefrega, hem...)!

Dopo un lungo viaggio ti ritrovi sul tuo pianeta: aaaah! Nostalgia! Mentre ripensi ai bei giorni passati a distruggere i lampioni per le strade, rovesciare i bidoni e così via, una laserata brucia la foto della tua pin-up preferita appesa all'esterno della nave! Basta perdersi in stupidi ricordi, distruggiamo i pirati (hem...)!

L'azione è rappresentata attraverso una veloce e ben definita grafica vettoriale: si può scegliere persino tra vista frontale e vista posteriore, orizzonte formato da una linea continua o rappresentazione del terreno mediante dei "puntini" che però rallentano l'azione. Volando su e giù per il pianeta ci si imbatte (molto) spesso in caccia nemici. In questi frangenti torna utile, seppur in modo limitato, l'abilità conquistata in Elite e compagnia bella. In un veloce scontro a fuoco misurerete la vostra bravura (venghino siorri, venghino!) e, se sarete "tozzi" a sufficienza, vedrete i rottami nemici spargersi per l'aria. Con lo stesso sistema potrete far saltare installazioni a terra quali la scuola, l'ufficio delle tasse e così via.

Finalmente un gioco decente su questa bella macchina! Oddio, non che sia lo stato dell'arte dei simulatori di volo cum shoot'em up, ma rappresenta un buon programma con cui passare un paio d'ore di divertimento. La grafica vettoriale è veloce ed efficace e l'azione è veloce e frenetica quanto basta. Infine le classiche (anche se limitate) opzioni per modificare la velocità, la vista e il tipo di grafica aiutano a conferire a Attacked un'aura di professionalità e di simil-simulatore. Da non perdere per gli amanti degli shoot'em up e da tener d'occhio per tutti gli altri.

PRESENTAZIONE 69%
Istruzioni scarne, caricamento veloce e un paio di opzioni.
GRAFICA 78%
Grafica veloce e ben definita e un bell'effetto di "vetro rotto" al posto del GAME OVER.
SONORO 60%
Niente di speciale.
APPETIBILITA' 71%
La semplice struttura invoglia a farci una partitina veloce...
LONGEVITA' 74%
Lo schema di gioco accattivante invoglia a giocarci sempre di più.
GLOBALE 75%
Uno shoot'em-up irresistibile e veloce.

GRAND MONSTER SLAM

Golden Goblins, per C64

Signore e signori sta per avere inizio la settima edizione del Grand Monster Slam! (boato della folla). Ecco a voi i partecipanti di quest'anno! (altro boato). Pubblico: Vi puzza l'alito. Hem, lasciamo stare... Ti sei preparato a lungo per affrontare quella marea di esseri viscidi, e finalmente è giunto il tuo momento. Come tutti di certo sapranno, la tipica partita di Grand Monster Slam si svolge su di un piccolo campo delimitato a nord e a sud da due strisce con la lettera P (che sta per Pelvans, i paperi usati per i "rigori"). In ognuna delle due aree prendono posto un numero fisso di Belons, che sono piccoli esseri pelosi sferici che vanno usati come palle da gioco. Il gioco consiste nel mandare tutte le palle nel campo dell'avversario (se poi riempite di pallonate l'avversario stesso per mandarlo a terra non vi è nulla di male) dopodiché recarsi di corsa nel campo avversario. Se nel lanciare i Belons a calcioni qualcuno li manderà sulla folla sarà co-

Lo ammetto: non sono mai stato una scienza. Quando lo vidi per la prima volta da un mio amico su Amiga cominciai a giocarci senza aver letto le istruzioni e pensai che il gioco consistesse nell'ammazzare a pallonate il nemico. In quei momenti mi era sembrato un gioco bello sotto il punto di vista grafico ma sciocco in generale. Più tardi, quando ne capii il meccanismo (Unga! Bunga! Thor accende fuoco! Ooooh! Spiriti!) cominciai a divertirmi sul serio e cambiai idea. Ora che è arrivato sul nostro piccolo Commodore devo ammettere che è ben curato sotto tutti i punti di vista, eccetto l'accesso al disco che meriterebbe di chiamarsi eccesso al disco. Ogni due per tre il drive frulla e appare la scritta "Disk access. Be patient". La prima volta mi è sembrato una specie di tocco di classe. La seconda l'ho trovato simpatico. La terza lo ho capito: DOVEVO essere paziente, altrimenti sarei stato preso da una crisi di violenza. Dubito comunque che qualcuno si faccia scoraggiare, perché dietro al supadupamaximulticaricamento c'è un gioco divertente originale.

Sinceramente questo gioco mi è piaciuto inizialmente solo per la grafica e il sonoro, entrambi di notevole qualità. Poi, solo per esigenze di Redazione, sono ritornato sul gioco e ho iniziato ad apprezzarne la comicità'. I mostri che prendono parte al Grand Monster Slam sono tanto realistici quanto buffi e danno al gioco quell'elemento "fantasy" che serve ad aumentarne il fascino. Il gioco in sé è alquanto limitato e riproduce il motivo di un vecchio coin-op "rotondo" della Konami (convertito su MSX) di cui non ricordo il nome. Per il resto, se riuscite a "sopravvivere" all'impatto iniziale non certo favorevole, potrebbe diventare il vostro gioco preferito. Inoltre, questo Grand Monster Slam esalta in modo incredibile le capacità grafiche e sonore del C64 e non lo fa sfigurare rispetto al fratellone (sorellona? - NdDE) chiamato... Amiga.

stretto a parare un rigore speciale in cui la palla è il papero sopracitato. Il Grand Monster Slam è diviso in tre leghe: le prime due sono ad eliminazione diretta su un gruppo di otto partecipanti. Dopo la prima lega si deve affrontare un sottogioco che deciderà se avete superato o no la lega in questione: ci sono sei bestiacce chiamate Faultons poste sopra dei pali di altezza crescente e bisogna riuscire a rimpinzarli con un simpatico Belon. Alla fine della seconda prova dei Faultons comincia una lega speciale in cui incontrerete tre avversari più potenti degli altri poiché usano la magia oltre a essere particolarmente forti. Altri problemi sono rappresentati dal muretto sul campo della seconda lega che impedisce tiri rasoterra se non al centro dove vi è un passaggio e dal sotto gioco "la vendetta dei Belons" tra un match e l'altro in cui dovrete respingere quelle stupide palle di pelo con un'asta. Riuscirà il nostro eroe (che è poi un nano, dwarf in inglese) a vincere la medaglia d'oro?

PRESENTAZIONE 75%
Elegante confezione, opzioni di allenamento, istruzioni in tedesco e in inglese e multiload penoso.
GRAFICA90%
Ottimi sprite in alta definizione e fondali O.K.
SONORO 79%
Buona resa delle musiche Amiga ma passabili effetti sonori.
APPETIBILITA' 88%
La miscela di umorismo e ironica violenza nei confronti dei piccoli esseri pelosi prende all'istante.
LONGEVITA' 89%
Vi divertirete a tentare di sbattere giù la gente a pallonate per molto tempo.
GLOBALE 89%
Peccato manchi l'opzione a due giocatori: sarebbe il massimo.

SANXION
THE SPECTRUM REMIX

Thalamus, Spectrum

Con una rapida quanto sorprendente sortita fuori dal mondo del C64, la Thalamus ha convertito il suo primissimo gioco — una creazione originale di Stavros Fasoulas. Una malefica razza aliena è riuscita a infiltrarsi nel sistema difensivo di satelliti facente parte del progetto terrestre 'Guerre Stellari' cercando di scatenare la Terza Guerra Mondiali. Un incauto pilota, precipitando in una regione del Polo Nord, viene a conoscenza del piano e dà inizio all'Operazione Sanxion.
Volando da sinistra verso destra alla guida di una navicella armata di laser si attraversano una serie di livelli a scorrimento orizzontale, con una vista dall'alto dell'azione che funge da sistema radar e dà la possibilità di individuare con leggero — ma prezioso — anticipo l'approssimarsi di ondate d'attacco aliene. Di tanto in tanto un'icona a forma di 'P' può essere raccolta per potenziare il proprio armamento — una cosa utilissima per lo scontro tremendo con le navi aliene di fine livello. Questo potenziamento torna utile anche in altre occasioni durante il gioco dato che, secondo me, questo è il 'Piuttosto Maledettamente Difficile' remix del Sanxion originale!
L'ormai leggendaria versione per C64 era uno shoot'em up impegnativo, ma in questa versione Spectrum gli alieni sono velocissimi, spericolati e posseggono una mira maledettamente precisa. E una volta che lo schermo è stato occupato con la vista/radar dall'alto e con il pannello di status, non vi rimane molto spazio per le manovre di volo — e le vite fanno la fine delle ciliege: una tira l'altra.
In definitiva uno shoot'em up di qualità, ma dedicato soprattutto agli smanettoni incalliti, agli 'Han Solo' del joystick, insomma.

Nella sua riproposta in versione Z80, la navicella ha perduto il suo movimento originale 'da capogiro' — ma in compenso il resto dell'aspetto grafico si presenta come un'intelligente trasposizione monocromatica del dettagliato disegno originale per C64. Lo scrolling è piuttosto fluido e nella versione 128 la musica è un'ottima riproposta del tanto decantato pezzo di Rob Hubbard.

PRESENTAZIONE 89%
Una conversione quasi perfetta, con tutte le qualità rappresentative dell'originale.
GRAFICA 85%
A parte il movimento della navicella principale, il resto è nei migliori standard qualitativi dello Spectrum... e rigorosamente monocromatico.
SONORO 87%
Per i fortunati possessori di uno Spectrum 128K, ci sarà musica per le loro orecchie.
APPETIBILITA' 70%
Un gioco come Sanxion non ha bisogno di raccomandazioni. Forse l'impatto col grado di difficoltà potrebbe scoraggiare però qualcuno...
LONGEVITA' 65%
... e ci vorrà una certa ostinazione per continuare.
GLOBALE 75%
Stavros dovrebbe essere soddisfatto. E anche gli spectrumiani invidiosi del C64.

CIRCUS ATTRACTIONS

Rainbow Arts, C64

Muovetevi, muovetevi ad entrare nel circo Morelli. Uno o due giocatori possono provare i brividi e i sudori freddi della vita sotto il tendone prendendo parte a tutte e cinque le prove. Quindi attaccatevi il vostro nasone rosso e preparatevi a divertirvi. Rimbalzate, rimbalzate e saltate dal trampolino compiendo salti mortali, raccogliendo oggetti bonus e catturando l'interesse del pubblico mentre saltate più in alto che potete. Salirete ancora più in alto per la seconda prova: la camminata sulla corda. Bilanciatevi bene sul filo mantenendo l'equilibrio a forza di braccia ed effettuando salti mortali, perché è un bel volo fino a terra e non c'è neanche la rete di sicurezza! Una volta tornati giù potrete giocherellare con le vostre palline (fino a sei!) mentre la bella assistente di turno vi passerà oggetti extra, tra cui una mazza e una nuova palla che dovrete calciare in aria e recuperare col piede. La prova successiva è pericolosa, ma non per voi: è la vostra vezzosa compagna che è in pericolo siccome le scagliate addosso dei coltelli mentre lei ruota ancorata a una ruota. Attenti, però, la ragazza che vi passa i coltelli talvolta vi porge un candelotto di dinamite! L'ultima specialità include tre pagliacci, due trampolini e un fantasma! I pagliacci catapultano in aria i loro colleghi saltando sull'estremità opposta del trampolino. Il clown, mentre è in volo, può raccogliere oggetti bonus cercando di evitare il letale fantasma. Se un pagliaccio evita completamente i trampolini o casca nelle braccia del suo collega, la gara è persa. Se scegliete di giocare a tutte e cinque le specialità (la grande prova) guadagnate tre possibilità in più, utili per ripetere un tentativo non riuscito. Il punteggio finale è la media dei punti assegnati per ciascuna prova.

Tutto il divertimento del circo, eh? Beh, preferirei bermi una cassa di Newcastle Brown, ma questo è una vera festa sotto il tendone. E lo dico anche se non ho mai amato davvero il circo: i suoi pagliacci strombazzanti strapieni di trucco e con spaventose parrucche sono barbosi. Ma farli rimbalzare per lo schermo e talvolta far loro subire un bruuutto atterraggio è davvero diabolico. Con le sue cinque divertenti prove e il favoloso modo a due giocatori, Circus Attractions è sicuramente un grande miglioramento dei vecchi sforzi sotto il tendone.

Diavolo, non sentite l'odore della segatura e dello sterco di elefante? La grande musichetta e gli effetti sonori, migliorano l'atmosfera in questo piacevole e divertente gioco. Anche la grafica colorata è molto attraente e passa dal comico catapultare dei pagliacci al grande giocoliere. E il gioco vero e proprio fa a gara con la presentazione grazie a cinque prove meravigliosamente eccentriche. Mi è piaciuto un mondo il lancio dei coltelli: si può persino tirarli alla gente dietro la ruota! La cosa che rende questo gioco superiore alle vostre simulazioni circensi è l'ottima opzione per due giocatori. Entrambi eseguono i numeri simultaneamente, collaborando in tutte le prove. In definitiva la migliore simulazione circense mai vista, Circus Attractions è un allegro divertimento sotto il tendone.

Wow! Era tempo che non si vedeva un multi-evento così bello come questo Circus Attractions. Bravi! Gli sconosciuti Golden Goblins sono riusciti a realizzare uno dei migliori multi-evento di tutti i tempi e, contemporaneamente, a far dimenticare quell'aborto di gioco chiamato Circus Games della Tynesoft. E' veramente difficile osservare la qualità della grafica, ascoltare il fenomenale sonoro e non farsi prendere dall'euforia della vita circense. La grafica è ai massimi livelli del C64, sprite in alta risoluzione e fondali molto appropriati, mentre il sonoro utilizza strumenti che fino ad ora erano stati sentiti solo su Amiga. Cosa aspettate, se amate i multi-evento e siete stanchi della serie "games" della Epyx, correte a comprare Circus Attraction; se invece non prediligete i giochi di questo tipo, dategli un occhio prima di sborsare quei soldi. Per finire, il multiload è onorevolissimo poiché riesce a caricare in memoria più di 100 blocchi di disco in pochi secondi. Non siamo al corrente di una versione su cassetta, ma nel caso la trovaste voi, state attenti al multi-load.

PRESENTAZIONE 70%
Istruzioni esaurienti (in inglese e in tedesco!) e un mucchio di opzioni.

GRAFICA 72%
Ben disegnata e con tocchi umoristici.

SONORO 71%
Tema musicale ed effetti appropriati.

APPETIBILITA' 70%
I controlli sono veramente facili da padroneggiare.

LONGEVITA' 69%
Il modo a due giocatori vi farà ridere per un po'.

GLOBALE 70%
Tecnicamente non eccezionale ma sempre la migliore simulazione circense fino ad ora.

NAVY SEAL

Cosmi/MicroProse - C64 solo disco

La Cosmi, dopo un paio di simulazioni (DefCon 5 e The President is Missing), fa di nuovo capolino sul mercato degli arcade. Il responsabile di questa "rinascita" è il mitico Paul Norman, già autore di Forbidden Forest e Beyond the Forbidden Forest sempre sotto l'etichetta Cosmi. Vediamo insieme cosa è riuscito a portare il famoso programmatore questa volta sui nostri monitor dopo ben 3 anni di apparente inattività...

"L'enorme portello posteriore dell'aereo da trasporto si apre mentre il velivolo scivola in una fredda, nera notte senza luna. Il vento gelido urla addosso alla solitaria figura in attesa sulla rampa del cargo. L'uomo, che indossa una tuta subacquea, è carico di armi d'assalto, equipaggiamenti tattici, cariche esplosive e paracadute. Questa volta non è assicurato alla fune di sicurezza che tante volte ha usato per i lanci di addestramento. Al comando del direttore di lancio, il paracadutista pesantemente equipaggiato salta, e in un attimo scompare avviluppato dall'oscurità. Per attimi che sembrano un'eternità precipita in caduta libera attraverso un limbo privo di luce, ma è conscio del fatto che si sta rapidamente avvicinando alla sottostante superficie dell'oceano. Prima che lui stesso si lanciasse, un altro, piccolo paracadute lo ha preceduto, con un piccolo e nero canotto gonfiabile carico di equipaggiamenti: "l'anatra di gomma". E' il suo unico riferimento sull'acqua. Consulta il quadrante luminoso per verificare il raggiungimento dell'altezza minima di apertura del paracadute, quindi ne comanda l'apertura e comincia la discesa lenta e guidata attraverso l'aria frizzante. Avvicinandosi all'acqua scorge l'anatra di gomma ondeggiare nell'oscurità. Un attimo prima di raggiungere la superficie dell'oceano si libera del paracadute sganciandolo. Nuota fino al gommone e recupera le cariche esplosive ad alto potenziale, si infila l'autorespiratore e si immerge. Ha un miglio da percorrere servendosi della bussola per orientarsi, il lungo allenamento lo rende in grado di sapere quanto tempo gli occorrerà per coprire quella distanza. Nuotando con determinazione, indifferente al freddo e incurante dell'assenza di visibilità, si spinge verso l'obbiettivo. Infine, scrutando nell'oscurità, scorge l'imponente sagoma del pilastro d'acciaio di una piattaforma petrolifera. Muovendosi cautamente, attacca le cariche alla struttura d'acciaio, ne fissa il tempo di detonazione e si allontana dirigendosi verso il gommone. Riemerge giusto in tempo per osservare l'esplosione. Mentre attende di essere recuperato, osserva la gigantesca piattaforma, recentemente trasformata in impianto segreto per la produzione di armi chimiche, scomparire tra le onde."

Questo è quello che vi aspetta in Navy Seal, una simulazione di squadra speciale della Marina Americana addestrata duramente per missioni ad alto rischio.

Questo nuovo e strano gioco della Cosmi, è fondamentalmente un multi-evento. Ossia: fate parte della squadra dei SEAL della Marina, dopo un duro allenamento per provare le vostre qualità, vi vengono affidate delle missioni. Le missioni sono quattro, ognuna si divide in relative sottofasi che vi porteranno verso il successo o... la morte!

Vediamo ora le varie missioni

Humm... Se devo essere sincero, la cosa che mi è piaciuta di più di questo gioco è stata l'orologio incluso nella confezione (beh, a dire il vero però è un po' un carcassone) che però abbiamo dovuto rendere insieme al gioco. Il prodotto in sé stesso tuttavia non è del tutto male e include alcune idee nuove e/o simpatiche, come lo schema cromatico usato sott'acqua che rende davvero bene l'idea o quando ci si paracaduta a volte non si vede niente perché si è in un banco di nuvole. L'azione però è troppo difficile ovvero quando ci si orienta sott'acqua con il BEEP (non quello dello Spectrum, non sono così poveri) si perdono ore a gironzolare qua e là e quando ci si orienta con la bussola si scopre che quest'ultima è stata prodotta dalla Codemasters e si chiama "Professional Spara a Caso La Direzione Tanto Prima o Poi Ci Arriviamo Lo Stesso Simulator" (P.S.C.L.D.T.P.P.C.A.L.S.S. per gli amici) e ogni due-tre indica una direzione diversa. La sezione a terra è realizzata decentemente se non fosse per lo scroll in parallasse a diciottomila strati (o giù di lì) che ha problemi di velocità mal calibrata (ad esempio sembra che una striscia di terra vada molto più veloce delle altre in rapporto alla distanza). Nel complesso però è una buon gioco di strategia e di azione e vi consiglio di dargli un'occhiata se siete dei fanatici dei vari Rambo I, II e III. Aloha.

nel dettaglio:
1. OPERAZIONE GODZILLA
Questa è probabilmente la missione più impegnativa e - allo stesso tempo - la più gratificante da portare a termine. Dovete innanzitutto lanciarvi dall'aereo e raggiungere sottacqua il vostro obiettivo: una piattaforma petrolifera trasformata in impianto per la produzione di armi chimiche. Arrampicatevi sulla piattaforma e preparatevi ad usare le vostre armi perché dovrete fronteggiarvi con le guardie. Sbarazzatevene rapidamente ed entrate nei magazzini dove sono stipate le armi, piazzate le cariche esplosive e settate il timer per la vostra fuga e... via! Allontanatevi rapidamente dirigendovi verso il gommone per osservare l'esplosione della gigantesca piattaforma illuminare a giorno la superficie dell'oceano e venire recuperati dagli altri componenti della vostra squadra.
2. OPERAZIONE LOCKNESS
Una missione particolarmente pericolosa vi attende. Un sommergibile statunitense è affondato con tutto il suo carico di missili intercontinentali Polaris a testata nucleare. Si pensa che il sistema di autolancio possa mettersi in funzione autonomamente causando l'inizio del terzo conflitto mondiale. Un uomo della speciale squadra SEAL (voi, naturalmente!) è stato incaricato di raggiungere il sottomarino e disinnescare il sistema di lancio automatico. Venite lasciati dall'elicottero sulla superficie dell'oceano e subito vi immergete nelle profondità marine in cerca del vostro obiettivo. Nuotate basandovi sul vostro rilevatore sonoro il cui BEEP vi aiuterà a raggiungete lo scafo del sommergibile affondato. A questo punto dovrete raggiungere la consolle di comando manuale di lancio dei missili e disattivarla come vi hanno insegnato gli artificieri alla base... se sbaglierete il sistema penserà ad un sabotaggio e un fungo atomico sarà la prima e l'ultima cosa che vedrete.
3. OPERAZIONE MOBY DICK
Ancora una volta una piattaforma petrolifera è stata usata come copertura per una impianto per la produzione di armi chimiche. Questa volta, però, il governo proprietario della piattaforma è un nemico e bisognerà procedere in altro modo. Un sottomarino vi lascierà ad un miglio di distanza dalla piattaforma, raggiungetela a nuoto e fissate ai piloni d'acciaio le 6 cariche esplosive, impostate il timer e salite sulla piattaforma per cercare dei documenti importantissimi, se incontrerete dei nemici, evitate di fare fuoco poiché l'aria è satura di composti esplosivi. Una volta completata questa fase, tornate sotto il livello dell'acqua e raggiungete nuovamente il sommergibile che vi attende per la fuga. Se le cariche esploderanno prima che abbiate raggiunto il sottomarino, lo spostamento delle onde provocherà effetti letali.
4. OPERAZIONE KING KONG
L'ultima missione che dovrete affrontare mette in pericolo sia la vostra incolumità, sia quella del prigioniero che dovrete liberare.
Un dittatore commerciante di droga del Centro America ha catturato il vostro Ambasciatore, dovete infiltrarvi nel campo di prigionia avvicinandovi il più possibile con l'elicottero, poi a nuoto nel fiume. Raggiungete la diga evitando i pericoli naturali e salite in superficie. Raggiungete il campo di prigionia eliminando i nemici con la pistola usando il silenziatore. Tornate al fiume e utilizzate un'imbarcazione per fuggire. State attenti alle imbarcazioni nemiche che cercheranno di eliminarvi e raggiungete l'elicottero. Mentre salite la scaletta di corda verso la salvezza, ricordate che se non avete eliminato tutte le imbarcazioni nemiche, possono ancora colpirvi.
Questo è tutto, le missioni da completare e gli obiettivi da raggiungere. Il tutto condito da una componente strategica (che non guasta mai). Bel colpo, Cosmi!

A sorpresa, la Cosmi ci riprova con gli arcade e (sempre a sorpresa) non è tanto male. Le missioni molto diverse tra loro assicurano un interesse prolungato, e la difficoltà generale costituisce una sfida per chiunque. La grafica e il sonoro sono nettamente sotto la media (generale) ma stabilmente in standard Cosmi (vale a dire di tre o quattro anni fa) e ci si abitua solo a lungo andare. L'uso intensivo dei fondali per risolvere alcuni problemi di programmazione rende un pochino "grezzo" questo gioco ma dopo averlo giocato a fondo ci si rende conto della mole di programmazione che ci sta dietro. Se vi piacciono le missioni segrete e pericolose, non potete farvi sfuggire Navy Seal, se invece volete giochi con grafica da Oscar e (magari) una giocabilità pressoché nulla (shoot'em-up), lasciate perdere...

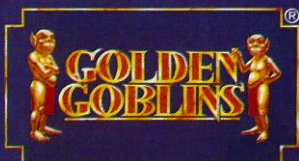
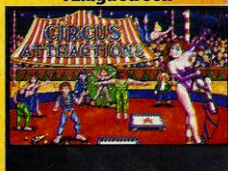
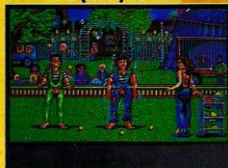
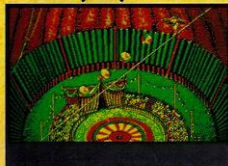
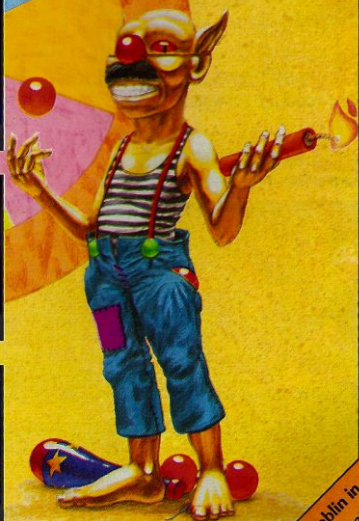
PRESENTAZIONE 89%
Ottime e dettagliate le istruzioni su carta (tradotte!), ma vergognosa la presentazione su schermo e lento multi load su disco.

GRAFICA 57%
Alcuni tocchi di classe, ma generalmente grafica datata e poco efficace.

SONORO 43%
Stupidi e insipidi sonori da sub, mitragliatrice, elicottero e qualche Beep! qua e là.

APPETIBILITA' 63%
Inizialmente difficile farsi "prendere", a causa dell'impatto negativo con la grafica e la difficoltà delle missioni. Il manuale aiuta molto.

LONGEVITA' 91%
Una volta entrati nel vivo dell'azione, vi sentirete veramente parte del corpo speciale della Marina, e giocherete un casino senza accorgervene.

GLOBALE 68%
Istruzioni ottime, grafica e sonoro scarsi, difficile iniziare e altrettanto difficile smettere di giocare: un gioco controverso, non vi pare? In definitiva un grande ritorno della Cosmi in perfetto stile '86.

BAAL

Psyclapse/Melbourne House, C64

Occhebarba. Dopo le varie catastrofi ecologiche politiche e via dicendo, ci si mettono anche le antiche divinità! Infatti, circa nel Giugno del 1999 alcuni scienziati hanno scoperto un antico portale che una volta aperto si è rivelato una congiunzione tra il nostro mondo e il mondo di Baal, un demone degli antichi Fenici (e non Sumeri come scritto su TGM N.6) (Se vogliamo andare sul sottile diciamo pure che era la più importante divinità dei Cananei, e in Libano vi è ancora una città che prende il suo nome dall'antico culto, ovvero quella di Baalbek; NdDE). Aprendo questo portale il caro signor Baal si è svegliato ed è abbastanza incazzatino. Assieme a lui si sono svegliati tutti i suoi servitori che hanno invaso la Terra e rubato una speciale arma che permetterà ai suoi possessori di impadronirsi del pianeta (e dintorni). Tutti i capi di stato della Terra si sono riuniti e hanno messo assieme una squadra speciale d'assalto per recuperare l'arma che è stata divisa in numerosi pezzetti. Non sarà facile recuperarli poiché sono protette da campi di forza che debbono essere disattivati distruggendo dei generatori di energia. Voi impersonate la squadra di guerrieri (avete presente Salvi quando fa "il comitiva"? -Essi sono arrivati. Essi chi? Essi! Chi paga il conto? Loro!-) e oltre ad avere a che fare con dei semplici campi di forza dovrete vedervela con alcuni scagnozzi di Baal rimasti a far la guardia e dovrete evitare alcune mine. Per spostarvi da un complesso di piattaforme all'altro dovrete usare un jetpac che "beve" terribilmente e rischia di esplodere quando è a secco. Per ovviare all'inconveniente avrete a disposizione dei punti di atterraggio dove abbandonare il vostro pericoloso mezzo. Buona fortuna.

Che vi devo dire? Secondo la mia modesta opinione, questo gioco è tutta grafica (anche se non eclatante) e niente sugo, ovvero la versione binaria di "tutto fumo e niente arrosto". L'azione è quella classica del platform game di un paio di anni fa con tanto di ricerca degli oggetti. E non venitemi a dire che questo è il gemello povero di quel classico (beh, oramai lo è diventato) di strategia e azione che è Obliterator! A parte la marca e il colore del vestito del personaggio, dove sono le somiglianze? Non metto assolutamente in dubbio che lo stile grafico sia elegante e ben definito, ma come ho già detto non c'è niente altro di positivo. Il multicaricamento poi è mal strutturato e si passano delle ore (beh, si lo ammetto: sto esagerando) davanti a uno schermo nero solo per osservare una poco fedele resa del disegno del sior Baal in persona della versione Amiga. Sia ben chiaro, anche la versione 16-bit era lo stesso (tranne per il "ritratto" della divinità infernale)...

Miseria! Non è ancora arrivato Obliterator per il C64 che già arriva la conversione della Psyclapse di Baal. Sinceramente non penso che Baal sia un buon gioco nemmeno sui 16-bit, pensate su un C64! Oltretutto la conversione è stata affidata alla Probe: "the name tells it all...". Il gioco, lo sapete tutti, è piuttosto stupido come concetto e si salva sotto l'aspetto grafico grazie all'ausilio degli sprite in alta risoluzione. Non offre niente di più di un qualsiasi arcade-adventure (ce ne sono a migliaia migliori) e l'azione è alquanto limitata e subito monotona. Il sistema di password dovrebbe assicurare un utilizzo prolungato di questo gioco ma la scarsa giocabilità e l'irritante controllo scoraggiano chiunque al punto di farlo abbandonare sin dalla seconda partita. Lasciate perdere Baal, se avete comprato Menace sapete di che qualità è... Speriamo che almeno Obliterator sia un prodotto degno del C64 che sta sulla vostra scrivania!

PRESENTAZIONE 61%
Multiload orrendo e istruzioni striminzite. Bella roba.

GRAFICA 76%
I fondali sono OK e gli sprite in alta risoluzione idem.

SONORO 45%
AAAAARGH!

APPETIBILITA' 77%
Inizialmente attrae...

LONGEVITA' 54%
... ma lo schema di gioco è noiosamente ripetitivo e il multiload è orrendo.

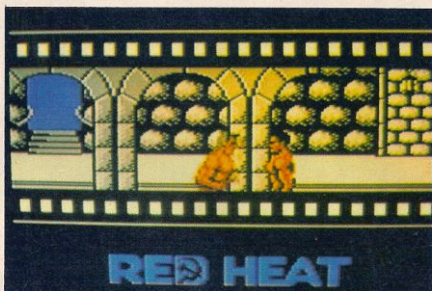
GLOBALE 56%
Una mediocre avventura dinamica che non era un gran che neanche su 16-bit.

TEST

RED HEAT

Double Detente/Ocean, C64

Continua la saga dei tie-in cinematografici ed in particolare quelli con protagonista Arnold Swarzenegger...
Gli Agenti del KGB sono venuti a conoscenza di un atroce segreto: a Chicago ha il suo quartier generale uno dei più grandi spacciatori di droga del mondo... ed è un Russo. Ivan Danko, della sezione omicidi della polizia Sovietica è stato incaricato di recarsi in America ed eliminarlo. Negli U.S.A. viene coadiuvato da uno dei più spregiudicati poliziotti locali. Entrambi hanno lo stesso scopo: catturare Viktor Rostavili (lo spacciatore) ma cercano di ottenere ciò che vogliono in modi differenti. Ovviamente Danko non va tanto per il sottile e i suoi metodi rudi lo portano a trovarsi in situazioni piuttosto pericolose, ma con la potenza dei suoi muscoli... beh, sapete già come va a finire.
Al solito, la trama dei film con protagonista Swarzy non è di quelle da Oscar, e piace solamente ai fan del famoso ex-mister universo.
Non c'è da stupirsi — quindi — che la Special FX non sia riuscita a tirare fuori un gioco di ottima qualità da un background come Red Heat.
Il gioco è fondamentalmente un beat'em-up a scrolling orizzontale. La vista è in cinemascope, con la pellicola che scorre ai bordi dello schermo che serve a ricordarvi sempre che vi trovate di fronte ad un tie-in. Iniziate con il vostro Danko che entra in una sauna e prende a pugni e a "craniate" tutti i malviventi che gli si fanno contro. La prima sezione è tutta co-

Ecco a voi il primo gioco porno della storia della Ocean. Perché porno? No di certo perché nel primo quadro i tizi sono tutti nudi, ma perché è talmente brutto da essere osceno. Un picchiaduro a mezzobusto! Che siamo al tiggì? La grafica non è niente male e il sonoro è particolarmente frizzante ma l'azione è una cosa particolarmente ributtante in quanto si procede a passo di lumaca e si possiedono solo due mosse. Come se non bastasse se si perde una vita si ricomincia da capo dall'inizio del quadro. Ecco un modo perfetto per sprecare una licenza... Altra cosa orrenda è che Shwarzy nello schermo di caricamento ha il rossetto (qui si allude!) e assomiglia più a un povero pirla che al solito "duro" a cui siamo abituati. Evitatelo!

OK, il soggetto, la sceneggiatura, il film insomma gira intorno al protagonista: Swarzy. Va bene, ma è necessario replicare sul C64 la lentezza di un uomo che non riesce neanche a correre a causa dei troppi muscoli nei parametri dello scrolling? Ditemelo voi... Oh, la grafica è buona, nel solito (alto) standard Special FX, ma è il gioco (gioco?) che è una pura e semplice schifezza: che ne dite di fare un quarto d'ora di beat'em-up spiaccicando per terra tutti quelli che si avvicinano, rimanere con un briciolo di energia... poi un ultimo cazzotto ai vostri danni e... tutto dall'inizio? Spero concordiate con me sul fatto che - come al solito - non basta un titolo di un film o una figura come Arnold per ottenere un gioco di buona qualità. Pensavo che alla Ocean (dopo Platoon) lo avessero capito... Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, come era prevedibile da dei programmatori come quelli della Special FX, è tutto di alta qualità (fatta eccezione per lo scrolling molto lento) ed è rifinito con alcuni tocchi di alta qualità come lo schermo dei record. Non conviene assolutamente acquistarlo, né se siete dei fan di Swarzy, né se non lo siete. Sarebbe un inutile spreco di soldi.

sì, scrolling da sinistra verso destra, visione a mezzo-busto dei personaggi, grafica piuttosto grande ma scarsamente animata e una enorme, abominevole LENTEZZA. Sì, avete capito bene, tutto quello che riuscirete a porcepire da questo gioco non sarà l'eccitamento e il "calore" (heat) di una avventura americano-russa, ma l'estrema lentezza e assurdità di un soggetto come Swarzy che DEFINITIVAMENTE non ha nulla da spartire con il mercato degli home-computer-games (leggete la recensione di Running Man per un altro esempio).

Tanto per fornirvi il quadro completo delle fasi di questo gioco, vi aspettano delle fasi di sparo con la pistola per ottenere punti-bonus, e altri incontri con la malavita di Chicago in altri luoghi poco affidabili della città divisi in sezioni a scrolling. Prima o poi (e se avete molta pazienza) arrivare al cospetto dello spacciatore in persona e a quel punto io so già chi vincerà...

PRESENTAZIONE 73%
Screen di caricamento particolarmente brutto ma buono schermo dei punteggi.

GRAFICA 75%
Grande, dettagliata ma lenta e carente di animazione. Alcuni tocchi di classe degni di nota.

SONORO 79%
Colonna sonora di Jonatan Dunn in perfetto stile cinematografico.

APPETIBILITA' 69%
E' la curiosità (e il non aver letto Zzap!) che vi spinge a giocarlo...

LONGEVITÀ 55%
...ma è talmente frustrante che lo mollerete in un batti-baleno.

GLOBALE 59%
Quando le schifezze sono firmate Ocean (come Batman - sempre della Special FX) sono più evidenti. Cosa succede lì alla Ocean?

BEAM

Magic Bytes, C64

Beh, questa è una recensione un po' strana. E' un po' come una recensione di un gioco pirata, perché è quasi lo stesso. Infatti le istruzioni sono solo in tedesco, e qui quasi nessuno sa il tedesco. Ho detto quasi perché uno o due lo sanno, ma sono via per vari motivi. Tutto quello che sono riuscito a capire (quoziente intellettivo -18) è che il protagonista deve affrontare uno di quei soliti e mortali esami che questa o quella organizzazione ci chiede di tanto in tanto. Beh, il gioco è più o meno così: Il giocatore comanda quello che il manuale chiama aliante, in verità una freccetta bianca, e deve attraversare dei quadri zeppi di ostacoli (che scienza, eh?). Beh, più specificatamente deve aprire le porte dei vari quadri collegando tra loro dei generatori con un fascio di energia: da qui il nome Beam. Vi sono due diversi tipi di generatori: quelli rossi e quelli neri. Quelli neri sono senza energia e si collegano in questo modo: con l'aliante bisogna toccare un generatore rosso posto orizzontalmente o verticalmente in linea retta rispetto al generatore nero da attivare. Una volta toccato l'aliante cambia colore e se entra in contatto con un generatore "off" provoca il collegamento. Se però l'aliante entra in contatto con il fascio d'energia (il Beam appunto) crepa e deve ricominciare dallo stesso quadro (ovviamente c'è anche l'opzione per ricominciare daccapo). Nelle varie stanze oltre ai generatori ci sono mattonelle che hanno strani effetti quali la Gravità, i Punti, la Frizione e la Morte. Oltre alle mattonelle vi sono delle sferette chiamate Killerballs che vi manderanno nelle verdi praterie dei "gameoveristi" al minimo contatto.

Beh, non posso dire di averlo capito a fondo, ma per quello che ho visto sembrerebbe un misto di un gioco d'azione e un puzzle game. La grafica è prettamente funzionale con un paio di tocchi simpatici, e il sonoro consiste in una frizzante musica campionata. Il controllo dell'aliante può essere cambiato a seconda della volontà del giocatore ed è un'idea molto buona in quanto lo odio il primo sistema (punta e vai) e trovo molto comodo il secondo. I quadri più avanti necessitano di una costante attenzione al movimento e ai vari ostacoli e sono a dir poco frenetici. Se cercate un gioco inusuale e soprattutto sapete il tedesco, comprate Beam.

Fortuna che questo Beam è un gioco dalla struttura piuttosto originale perché altri pregi non sono riuscito a trovarli! Oh, sì, la bella musica dello schermo dei titoli con strumenti campionati, ma quello ormai lo sanno fare tutti! A parte tutto, devo dire che il gioco è parecchio divertente, il controllo inerziale della vostra astronave è micidiale ma appositamente studiato per rendervi la vita meno facile. Quello che non sopporto, invece, è la grafica approssimativa e il fatto che ci sia un'unica vita a disposizione. L'azione è frenetica al punto giusto e, se considerate che è un puzzle-game, vi renderete conto che è veramente OK. Peccato per gli sprite molto piccoli e a volte indistinti. Per il resto vale bene una partita ogni tanto se siete degli appassionati del genere, altrimenti lasciate perdere.

PRESENTAZIONE 58%
Caricamento veloce, un paio di opzioni e istruzioni SOLO IN TEDESCO!!! (Peromeno quelle nelle nostre confezioni: si spera in una rapida e corretta traduzione da parte dell'importatore!)

GRAFICA 72%
Nitida e funzionale.

SONORO 84%
Scelta tra motivetto campionato e effetti nella norma.

APPETIBILITA' 62%
Le istruzioni in lappone-ostrogoto confondono. Parecchio.

LONGEVITA' 68%
Non troppo complesso ma neanche semplice.

GLOBALE 69%
Un simpatico giochino da tenere d'occhio e, magari, provare.

BLACK JACK ACADEMY

Microillusion, per C64

La carta d'identità (se non ti conoscono), il controllo del nome sui file degli interdetti (dalla legge, non di mente... come qualcuno di noi!), l'ingresso in sala (solo se siete maggiorenni).
Tra lustrini e smoking, gli ospiti del casinò (mi raccomando l'accento) si alternano ai tavoli, sudando e imprecando. Qualche volta urlando di gioia.
E' un'emozione unica. Per qualcuno entusiasmante e per altri irrinunciabile. Un modo per far soldi... o per perderli.

Così vi decidete a sedervi al tavolo del black jack. Pronti a battere il croupier... e a battervela se perdete!
A parte l'atmosfera, Black Jack Academy vi regala tutta l'emozione di una partita a Black Jack, con un massimo di tre giocatori.
E' una simulazione completa. Potete scegliere la puntata minima e quella massima (come nei casinò), la quantità di mazzi utilizzata per ogni "smazzata" (da uno a sei), e le regole. Già, perché il Black Jack ha diverse regole, oltre alle tre fondamentali.
Quelle basilari, appunto, sono queste. Vi vengono date due carte scoperte, mentre il croupier ne tiene una scoperta e l'altra coperta. Voi dovete avvicinarvi il più possibile a 21 (l'asso vale indifferentemente 1 o 11, come preferite). Tenendo presente che il mazziere è costretto a "tirare" una carta se il totale delle sue è minore di 17, mentre è costretto a "stare" se è maggiore, dovete decidere se "tirare" anche voi o stare.
Vince naturalmente chi totalizza il numero più alto. In caso di parità il piatto rimane in gioco. Se vincete, ritirate il doppio di quello che avevate puntato. Se avete Black Jack (una figura o un dieci e un asso) vincete una volta e mezza la vostra puntata.
Se avete due carte uguali potete "splittare", ovvero dividerle e fare contemporaneamente due giocate, mentre se vi sentite sicuri, potrete raddoppiare, cioè puntare ancora quello che avevate già puntato e chiedere una sola carta, non di più.
Oltre a queste tre regole, come dicevo, ve ne sono altre che non valgono in tutti i casinò, come ad esempio l'assicurazione e la possibilità di ritirarsi durante lo svolgimento di una mano.
Questo fa di Black Jack Academy una simulazione molto realistica che vi insegnerà a giocare davvero bene. Anche perché fra le moltissime opzioni, c'è anche quella che vi consiglia la mossa migliore da fare, spiegandovi perché è la migliore... e non è poco.
Come dicevo BJA può essere giocato al massimo in tre,

e se decidete di tenere il banco, vi farete dei gran soldi, rubandoli... emh, vincendoli agli amici.
Un buon gioco, per chi ama il casinò (mi raccomandi sempre l'accento) e le carte.

PRESENTAZIONE 70%
Confezione come quella dei dischi (quelli in vinile, quelli che suonano... insomma non i floppy!). Istruzioni piuttosto dettagliate e un prezioso foglietto con indicate le mosse migliori da fare nei vari casi. Ottimo da portarsi dietro al tavolo verde.

GRAFICA 65%
Non eccezionale, ma giusta ed essenziale per lo scopo. Le carte sono abbastanza grandi per essere riconosciute subito e la disposizione del testo e del menu è molto felice.

SONORO 50%
Niente musichetta. E forse è meglio così. Solo un Shufffffffff quando le carte vengono mischiate e un TIN TIN (non Rin Tin Tin) quando vi vengono consegnate le fiche (mi raccomando leggetelo in francese!).

APPETIBILITA' 70%
Se vi piacciono questi giochi e vi entusiasma il Black Jack, è la simulazione migliore.

LONGEVITA' 90%
E' un evergreen se gradite questi giochi. Le carte non tramontano mai.

GLOBALE 75%
Mi piace molto il Black Jack, sono un accanito giocatore da sala e trovo questa una conversione molto fedele alle realtà che si possono incontrare nelle varie sale. Molto bene.

SIMULGOLF

Simulmondo/Italvideo, C64

Il golf, come tutti sapete (e se non lo sapete ve lo dico io) è uno sport da ricchi, dati gli elevati costi dell'attrezzatura. Il minigolf, invece, è uno sport per tutti, diverte molto di più per molto meno.
Il minigolf, inoltre, è proprio uno di quegli sport che più si presta ad essere simulato su computer soprattutto perché le capacità del computer danno modo alla fantasia del programmatore di sfogarsi e permettono di inventare percorsi sempre più stravaganti e complessi. Ecco il perché del recente boom dei giochi ispirati al minigolf su computer ed ecco il motivo di questo Simulgolf.
Questo gioco ci mette a disposizione ben 54 buche diverse e diversi PAR per ognuna. Il PAR è il numero di tiri con cui bisognerebbe riuscire a far entrare la palla in buca e solitamente è 2 o 3.
Ecco, questo è tutto, un gioco in cui venite lasciati a voi stessi, al vostro desiderio di migliorarvi. E non sarebbe male se non fosse per la scarsa cura per i cosiddetti "particolari" che inevitabilmente si ripercuotono sull'aspetto globale del gioco.
Tanto per iniziare, il rimbalzo della pallina sui bordi delle piste è quanto di più irreale abbia mai visto e il sonoro contribuisce notevolmente. Quanto alla tanto decantata fantasia con cui potevano essere disegnate le piste... neanche l'ombra! Ogni tanto sembra di trovarsi davanti a una buca già completata, poi ci si accorge... che è vero!
La grafica dei fondali è piuttosto ripetitiva e dopo aver visto un paio di buche avete visto tutto, ma si salva grazie alle spiritose idee del programmatore che ha pensato bene di inventare qualcosa di nuovo per sbarcare il lunario. Ecco che potrete quindi trovare cose simpatiche come razzi che trasportano la vostra pallina in buca, trampolini che la fanno saltare sopra buche d'acqua e altro ancora.
Non vi basta? Beh, c'è l'opzione per 4 giocatori che può interessarvi. In caso contrario, o se non vi piace il minigolf, lasciate perdere.

Cosa dire? Questo gioco è praticamente la brutta copia di un vecchio coin-op della Bally Sente e nonostante l'età dell'originale non riesce ad essere meglio. La grafica è alquanto scarna e il sonoro inadeguato ma le cose peggiori sono il pessimo controllo della potenza del tiro, l'altrettanto pessimo rimbalzo contro le pareti e la strana collisione con la buca che vi costringerà a diversi tentativi prima di riuscire ad entrare anche se siete a due millimetri di distanza. Volete che vi dica di comprarlo? No, non ve lo dico, non conviene. Ci sono tanti giochi di minigolf in giro per C64 (oltre alla conversione americana dello stesso coin-op della Bally Sente) e non me la sento di consigliarvi di spendere tutti quei soldi per un gioco che mollereste dopo aver visto tutte le buche. Se vi piace questo tipo di gioco e/o avete altri 3 amici con cui giocare, Simulgolf fa per voi.

PRESENTAZIONE 62%
Funzionale e con opzione 4 giocatori.

GRAFICA 57%
Con un gioco così poco vario come questo si potevano fare grandi cose con il fondale: così non è stato.

SONORO 35%
Rumori di rimbalzo veramente poco realistici e niente più.

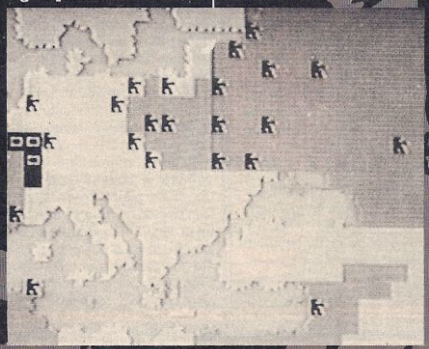
APPETIBILITA' 73%
Se vi piace il minigolf può anche interessarvi.

LONGEVITA' 64%
Ma l'interesse si affievolisce comunque dopo aver visto tutte le buche. E nessuno ve lo impedisce!

GLOBALE 60%
Non un pessimo gioco, ma poteva essere realizzato sensibilmente meglio. Consigliato solo agli appassionati (e agli spendaccioni).

STORM ACROSS EUROPE

SSI, per C64 (solo disco)

Quando si sparse la voce che Storm across Europe era in lavorazione, venne accolta con una totale incredulità. La seconda guerra mondiale in Europa non avrebbe mai potuto essere compressa in un 64, ma la SSI ha raccolto la sfida e ne è uscita vincente in grande stile. Invece di adottare il dettagliato sistema della maggior parte dei suoi giochi, la SSI batte la strada della conquista di colonie con l'intero continente europeo come zona centrale. Nel ruolo di comandante delle forze tedesche, vi trovate contro tutto il resto dell'Europa, una situazione poco invidiabile. Storm across Europe non si svolge con singole battaglie in mezzo alla mischia tipiche di giochi come Typhoon of steel e Overrun! e si concentra sulle strategie dell'annessione di territori grazie ad un uso ottimale di tutte le tre forze in campo, con l'intero esercito tedesco come forza primaria. Ogni turno consiste in un'intera stagione a partire dall'autunno del '39 per finire quando avete finito, dopotutto potete cambiare la storia e andare oltre la data dell'armistizio. Si possono scegliere cinque periodi storici o una posizione salvata come base di partenza. I giocatori che vorranno cambiare le situazioni potranno mettere all'opera il creatore di scenari, che è estremamente completo e che permette la modifica delle forze in campo prima della battaglia. Il livello dell'interferenza politica hitleriana o il grado di sanità di Stalin sono solo due dei parametri che si possono modificare. Il periodo scelto determina la forza delle potenze in campo e il livello di tecnologia e di ricerca secondo molti aspetti tra cui l'unione dell'America agli Alleati nel tardo 1941. Una volta che il periodo è stato scelo e lo scenario costruito la guerra inizia. Con tutto concepito su così larga scala, è impossibile pensare di manovrare le singole unità. Ogni unità, invece, rappresenta in realtà un intero squadrone, una brigata o una flottiglia, mantenendo lo scalamento e i combattimenti in giusta relazione con la guerra. Tutti gli ordini vengono inviati usando il sistema di menù ben concepito e di facile uso che occupa la parte inferiore dello schermo. La mappa comprende l'Europa, il Nordafrica e il Medio Oriente, è a scorrimento multidirezionale e occupa la parte superiore dello schermo, mostrandoci ogni Paese suddiviso in regioni. Dalle sei opzioni del menu principale si accede a vari sottomenu, e le più importanti sono Land, Navy e Air, finalizzate alla mobilitazione dellrelative forze. Si usa la View per avere informazioni sulla forza industriale, sulla popolazione e sullo stato delle riserve di ogni Paese, come sosì per richiamare una mappa d'Europa e le posizioni di forti ed eserciti. La Combat fa iniziare le battaglie pianificate causando l'avvento della stagione successiva, mentre con la Disk si accede alle possibilità di caricamento e salvataggio. Sebbene ogni forza abbia il suo menu le opzioni relative hanno tutte le stesse funzioni, riferendosi però a differenti tipi di armi; qualunque dei tre menu può servire a creare o togliere dal gioco eserciti, basi aeree e flotte, o anche a trasferire unità tra le basi. Ogni menu relativo alle tre forze ha opzioni di azione individuali, la Land manda all'attacco carri armati e fanteria, la Navy invia spedizioni di pattuglia, intercettazione o rifornimento e la Air serve a bombardare fabbriche, distruggere basi aeree o cercare l'aviazione nemica per ingaggiarla in combattimento. Inoltre, è possibile devastare i centri di ricerca nemici con i missili V1 e V2 o con le bombe atomiche, tenendo sempre conto che ogni sistema d'arma ha i suoi pro e i suoi contro. L'obiettivo tattico della campagna è di conquistare almeno metà del territorio dei paesi bersaglio inclusa la capitale. La Polonia non sarebbe un grosso problema, ma le dimensioni e la potenza della Russia potrebbero causare la caduta della

Germania. L'uso combinato delle tre forze apre la via verso la vittoria, ma i nemici sono tutt'attorno e questo gioco non è una passeggiatina. Questa recensione basta a evidenziare solo certi aspetti del gioco quali il fatto che qualunque cosa è possibile ricreando o riscrivendo la storia, e ciò lo rende unico nel suo genere. Dalla guerra navale nell'Atlantico e nel Mediterraneo all'invasione di Creta, El Alamein e la battaglia d'Inghilterra - si può far tutto e riscrivere interamente i libri di storia. Per dire solo lo stretto indispensabile, la vasta scala e la grande portata sono sconvolgenti. E' il miglior simulatore bellico della SSI.

Presentazione 88%
Il miglior gioco della SSI per ciò che concerne l'orientamento verso l'utente e la presentazione, e tutto si pilota tramite il joystick! La mappa scorre fluidamente, il gioco è di facilmente accessibile ed è accompagnato da un manuale che spiega ottimamente tutto quel che c'è da dire, sebbene sia un pochino breve.

Livello di sfida 95%
Imbarcarsi nell'intera seconda guerra mondiale in Europa non è roba per deboli di cuore. L'opzione per diversi periodi aiuta esperti e meno esperti a giocare al livello che gli è più congeniale.

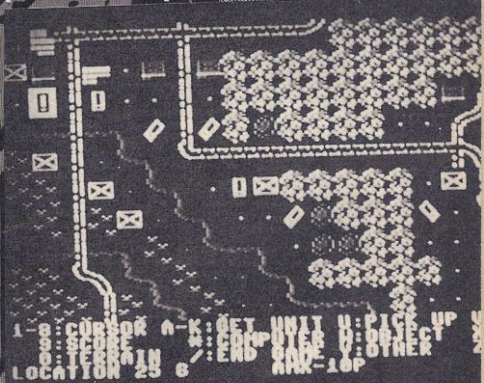
Autenticità 90%
Perde qualcosa nel dettaglio dei combattimenti a causa della vasta scala, ma supplisce a ciò riproducendo fedelmente TUTTE le azioni di combattimento e gli aspetti della guera in Europa.

GLOBALE 94%
Semplicemente il miglior prodotto della SSI finora.

OVERRUN!

SSI, per C64 (solo disco)

Overrun! è, per citare quanto scritto sulla confezione, un "gioco tattico di moderne guerre terrestri" che offre un combattimento tra arabi e israeliani nella Guerra d'Ottobre del '73, conflitti del presente e del futuro e naturalmente la prossima GRANDE battaglia (una convenzionale guerra nell'Europa centrale). Basato sul sistema di gioco del grande successo Typhoon Of Steel (una versione migliorata del sempreverde Panzer Strike!), Overrun! è prima di tutto caratterizzato da operazioni di unità individuali, ricreate letteralmente colpo per colpo. Ogni carattere sulla mappa di 30x90 rappresenta un quadrato di 50 iarde di lato: questo è il punto dove Typhoon e Panzer si sono dimostrati più validi come wargame. Nessuna azione ad alto livello, è tutto un combattere "giù nella polvere" dall'inizio alla fine. Oltre ai normali mezzi militari correntemente usati in vari teatri bellici attuali, Overrun! offre spazio anche a battaglie del futuro con armi prototipo come il grande carro da battaglia russo T-94, armature reattive, missili FOGM, elicotteri Havoc Mil-Mi 28 e altre. La varietà è il gusto della vita, ma Overrun! non vi eccede con solo otto scenari ipotetici nel Medio Oriente e nell'Europa centrale. Per fortuna è presente un'opzione per costruire altri scenari (comprensiva di un modo di auto-creazione). Il sistema di controllo è abbastanza semplice da usare, nonostante la scomoda disposizione dei cursori sui tasti 1-8. Che ne direste di migliorarlo, SSI?
Può anch'essere lo standard adesso, ma per i veterani è un fastidio e per i novizi uno spreco di tempo. In seguito agli ordini, il gioco è condotto utilizzando il sistema della "energia" per determinare l'ordine di sparo e di movimento. Il risultato è lento, certamente, ma abbastanza realistico da offrire un buon senso di combattimento a piccola scala (ad esempio individuale). Il gioco, in fatto di livello di sfida, varia da forte a molto forte: una partita giocata nello scenario "shootout on the E4" vide le scarne forze degli USA resistere a una massa ultra-concentrata di armamenti sovietici per ben due ore. Dopo at-

tacchi sporadici e costanti esplorazioni delle difese statunitensi il combattimento limitato si trasformò in un devastante attacco tra gli alberi.
Molto scorretto ma definitivamente molto efficace contro le unità degli Stati Uniti che si sbriciolarono ai piedi delle forze rosse comandate dal computer. Questa non è una sfida ma molto più propriamente una sfida e mezza. Con i suoi missili anti-carro, i suoi proiettili HEAT (altamente

esplosivi anti- carro) e gli elicotteri Mil-Mi 24 Hind, le battaglie sono molto più veloci se paragonate con quelle di Typhoon e di Napoleon. Il potenziale delle guerre future è uno dei punti di forza del gioco e grazie ad esso il giocatore prende a creare la storia invece di ricrearla. La meccanica di gioco è efficace come su ogni altro recente gioco della SSI, ma il potenziale per riproporre accuratamente moderni conflitti è proprio mancato.

Presentazione **87%**
Abbonda di dettagli tecnici e notevoli specifiche con un manuale di spiegazioni altamente esauriente. Presentazione di gioco nello standard SSI ma nondimeno accuratamente realizzata.

Livello di sfida **81%**
Un livello di sfida molto alto per farvi sudare, talvolta veramente spietato.

Autenticità **75%**
Scenari delle guerre futuristiche a finale aperto ma combattimento nel Medio Oriente soddisfacentemente polveroso.

GLOBALE **80%**
Sbaglia a proposito delle possibilità dei combattimenti moderni ma, nonostante tutto, un simulatore bellico notevole e molto coinvolgente.

HALLS OF MONTEZUMA

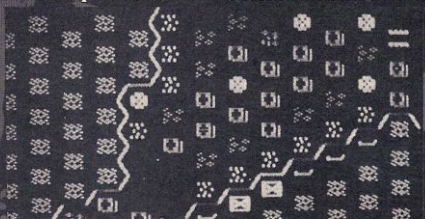
SSG, C64 (solo disco)

Dopo titoli come Carriers at War, Battlefront e il magnifico Europe Ablaze, Halls Of Montezuma ci porta più vicino ai nostri giorni con una storia incredibilmente accurata delle battaglie dei corpi di marine statunitensi. Basato sul sistema di gioco di Battlefront e Battles in Normandy, Halls usa unità pressappoco delle dimensioni di un battaglione con tre divisioni disponibili. Come in Storm Across Europe, da questa dimensione dipende naturalmente la scala della battaglia ma permette anche una strategia a mezza strada con combattimenti ad alto livello e operazioni tattiche di basso livello, entrambe da tenere in conto nel corso della partita; Halls contiene otto scenari che hanno tracciato la storia dei corpi di marine e includono l'assalto a Città di Messico del 1847, Belleau Wood nel 1918, Iwo Jima nel 1945 e infine la battaglia per la città di Hue nel Vietnam del Sud.
Con i giochi della SSG almeno la presentazione è ideale per cominciare e il menu è abbastanza semplice da usare. Il gioco è fluido e molto più veloce di Typhoon. Le caratteristiche del suolo possono essere di definizione, ma tutto è molto chiaro e ridisegnato in modo preciso da uno scroll fluido.
La mappa è più che benvenuta (prendi nota, SSI!). Il gioco strategico è più efficace nei primi scenari; in seguito alla Seconda Guerra Mondiale la tecnologia ha fatto drammatici passi in avanti. Il periodo della guerra coreana si conferma la migliore era per le armi del dopoguerra e oltre (e che comprende la prima diffusione del jet da battaglia). Lo scontro della tecnologia di diverse generazioni è il più interessante dei combattimenti ma tramite le utility di Warpaint e Warplan Construction Set si possono creare nuovi scenari a piacere o ispirandosi alle pagine della rivista esclusiva della SSG, "RUN 5". Se vi aspettate un livello di gioco tipo Typhoon Of Steel rimarrete delusi. L'azione è limitata a livello di reggimento e di battaglione ed è alla fin fine molto più semplice del programma della SSI in questione. Per fortuna Halls offre una migliore prospettiva della battaglia nella sua integrità (il livello strategico più alto) e gli otto scenari offrono più profondità sebbene la complessità di ogni battaglie sia marginalmente minore se confrontata con Typhoon. Un solido, ben strutturato e altrettanto ben presentato simulatore bellico che ricopre vari periodi con competenza.

Presentazione **82%**
Il manuale racconta dettagliatamente la storia dei corpi di marine e istruisce in maniera abbastanza comprensibile.

Livello di sfida **75%**
Un moderato livello di sfida che accresce di difficoltà verso gli scenari più moderni. Gli scenari possono essere simili nella struttura ma offrono sufficiente varietà.

Autenticità **78%**
L'implementazione degli scenari e l'ordine di gioco è fedele come si potrebbe supporre.

GLOBALE **78%**
Un buon resoconto computerizzato dei corpi di marine e della loro storia costellata di vittorie.

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE !!

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire 149.000
Eccezionale tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, effetti speciali, display digitale, autobass, autochord, automelody, funziona a batterie o tramite alimentatore; collegabile ad un impianto stereo e tramite interfaccia MIDI ad un C64 o ad un Amiga.

MIDI AMIGA Cod. A17 Lire 79.000
MIDI C64 Cod. C10 Lire 99.000

IN SUPEROFFERTA:
AMIGA & MUSIC Cod. X07 Lire 209.000
COM64 & MUSIC Cod. X08 Lire 229.000
Comprendenti la Tastiera SHS-10 e l'interfaccia MIDI adatta al C64 o all'Amiga.

YAMAHA

SUPER !!

MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire 39.000
SuperJoystick SAVAGE RAMBO JK 77 ELECTRONIC con funzioni elettroniche multiple commutabili: autofire veloce; tasto "decathlon" che consente di ottenere "smanettamenti" ultraveloci senza alcuno sforzo; 4 pulsanti di sparo; ventose stabilizzanti. Autoswitch garantiti per oltre 1 milione di movimenti; ogni particolare del joystick e' reperibile per le eventuali riparazioni.

PENNA OTTICA C64/128 Cod. C02 Lire 19.900
Completa di software di controllo, consente di disegnare direttamente sullo schermo in modo semplice e divertente.

DRIVE OC 118 Cod. C08 Lire 240.000
Per C64/128, 170K formattati, veloce, silenzioso ed affidabile.

RESET C64 Cod. C07 Lire 12.000
Tasto di reset per C64, indispensabile per inserire pokes, vite infinite....

SPROTETTORE MIKI II Cod. C09 Lire 65.000
Eccezionale cartuccia sprotettrice contenente potentissime utility: un monitor LM, uno "sprite controller", la completa gestione dei tasti funzione, un velocizzatore per disco e nastro; consente inoltre di effettuare l'hardcopy del video.

VIDEOCASSETTE ORIGINALI:
Una intera videoteca al tuo servizio! Vastissimo catalogo di video musicali, documentari, film, disponibile subito: non lasciartelo scappare!

Qualche esempio:

MUSICALI	
SAMANTHA FOX - Making Music	Lire 25.000
MADONNA - Virgin Tour Live	Lire 30.000
STING - Bring On The Night	Lire 30.000
IRON MAIDEN - Live After Death	Lire 30.000
U 2 - Unforgettable Fire	Lire 45.000
CARTOONS originali Walt Disney da	Lire 29.000
DOCUMENTARI (National Geographics, WD)	Lire 29.000

Richiedi il catalogo comprendente piu' di 1.000 titoli originali inviando Lire 2.000 (per le spese di spedizione) a:
DIGIMAIL srl - Video Service, via Coronelli 10 - 20146 Milano

SUPEROFFERTA AMIGA: A500 + MODULATORE TV + JOYSTICK + 3 GIOCHI ORIGINALI + 10 DISCHI DI P.D. Cod.X10 Lire 1.090.000

BASE BASCULANTE + SINTONIZZATORE TV
Cod . G64 Lire 249.000
Trasforma un monitor con ingresso videocomposito (CVBS) in un televisore; memorizza 16 canali; sintonia elettronica, con telecomando multifunzione. Inoltre consente di orientare il monitor e fissarlo nella posizione piu' comoda.

PER IL VOSTRO SPECTRUM:
INTERF. KEMPSTON Cod. G41 Lire 24.000
Collegate al mitico Spectrum tutti i joystick compatibili con lo standard Commodore/Atari (Rambo, QuickJoy, M-1Gun..)
MULTIFACE ONE Cod. G66 Lire 99.000
Freeze Frame ("congela" la memoria), sprotettore, interf. joystick, 8 K ram disponibili su una sola interfaccia.

GAME KILLER PACK Cod. X09 composto da:
MOVIOLA 64 Cod. C24 Lire 29.900
INVINCIBILI 64 Cod. C25 Lire 29.900
TRIPORT Cod. C03 Lire 79.000
Il tutto a sole lire 120.000 invece che 138.800

N.1

Potrete finalmente terminare i giochi piu' difficili con queste due splendide cartucce: la MOVIOLA rallenta i games piu' veloci, INVINCIBILI disabilita le collisioni degli sprite, mentre la TRIPORT consente di collegare entrambe le cartucce al vostro C64/128 (piu' eventualmente anche una terza) e di selezionare quella attiva tramite un interruttore; in piu' la TRIPORT comprende anche un comodo tasto di reset.

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comodamente a casa tua: basta richiedere il catalogo e scegliere tra centinaia di titoli entusiasmanti. Ecco un sintetico estratto dal catalogo 8 bit:

AMSTRAD	Lire
OUTRUN	18.000
AFTER BURNER	18.000
DRAGON'S LAIR II	18.000
IMPOSSIBLE MISSION II	18.000
R-TYPE	18.000
CYBERNOID II	18.000
IMPOSSIBLE MISSION	5.000

COMMODORE 16	
ACE	7.500
BOMB JACK	5.000
C16 COMPILATION	7.500
POWERBALL	5.000
SNOOKER	5.000
STARFORCE NOVA	5.000
WINTER OLYMPICS	18.000
IKARI WARRIORS	18.000
WAY OF THE TIGER	5.000

SPECTRUM	
FIGHTER PILOT	5.000
1943 - MIDWAY	18.000
AFTERBURNER	18.000
DOUBLE DRAGON	18.000
IMPOSSIBLE MISSION II	18.000
MICKEY MOUSE	18.000
R-TYPE	18.000
LAST NINJA II	25.000
TAU CETI	5.000

MSX	
CRAZY CARS	7.500
FLIGHT SIMULATOR II	59.000
OUTRUN	15.000
PACMANIA	15.000
TETRIS	18.000
AFTERBURNER	18.000
FORMULA 1	5.000
WEC LE MANS	18.000
MATCH DAY II	15.000
ROBOCOP	Lire 18.000
RAMBO III	15.000
CALIFORNIA GAMES	15.000
COLOSSUS CHESS	18.000
FOOTBALL FORTUNE	29.000

COMMODORE 64 CASSETTE	
B-24	39.000
SILENT SERVICE	25.000
STEALTH FIGHTER	39.000
EUROPEAN SOCCER	5.000
DAMBUSTERS	5.000
STRIKE FORCE COBRA	5.000
FORMULA 1	5.000
BUBBLE BOBBLE	18.000
GOLD,SILVER, BRONZE	18.000
TAITO COIN-OP COLL.	18.000
GAME, SET & MATCH II	25.000
AFTERBURNER	18.000
DALEY THOMPSON'S O.C.	18.000
DARK SIDE	18.000
DENARIS	15.000
DRAGON'S LAIR II	15.000
FOOTBALL MANAGER II	18.000
IMPOSSIBLE MISSION II	15.000
L.E.D. STORM	15.000
MINIGOLF	18.000
R-TYPE	18.000
ROBOCOP	18.000
STARRAY	18.000
THE DEEP	15.000
WEC LE MANS	18.000

COMMODORE 64 DISK	
ROCKET RANGER	39.000
DEF CON 5	29.000
WAR IN MIDDLE EARTH	25.000
ASSEMBLER	12.000
PACMANIA	15.000
MENACE	21.000
THUNDER BLADE	15.000
MUSIC SYSTEM	49.000
GEOS 1.3 ITALIANO	49.000

VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare e' semplice: basta spedire il tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Coronelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559 dalle ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mezzo corriere su richiesta.

by DM-dtp

Z69

NOME COGNOME

VIA N. CAP

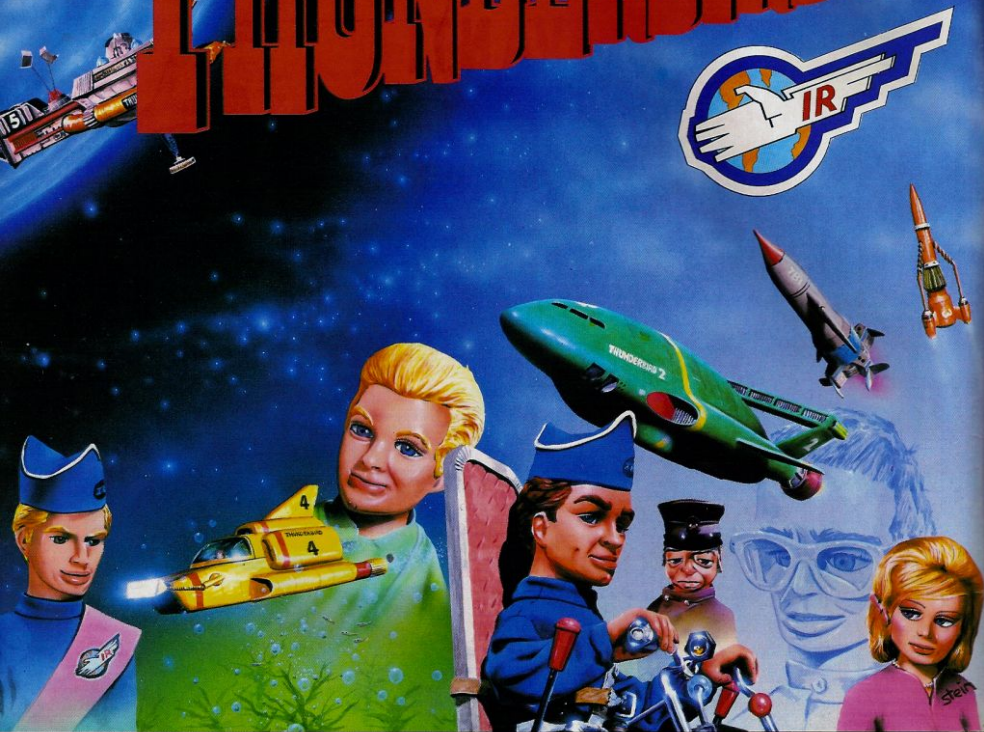
CITTA' PROV.

Firma (di un genitore se minorenne)

Quale computer possiedi? Hai un videoregistratore? SI' NO

DESCRIZIONE	COD.	Q.ta'	PREZZO

☐ Desidero ricevere in piu' il catalogo Software originale TOTALE

THUNDERBIRDS

THUNDERBIRD'S 'THE COMICS OF THE SIXTIES' - FINALMENTE SUL VOSTRO SCHERMO.

Ti sei arruolato con il famoso GRUPPO INTERNAZIONALE DI SALVATAGGIO.
4 incredibili avventure ti aspettano, per provare le tue abilità a Mr. Jeff Tracey.
Queste includono MINE MENACE, SUB CRASH, BANK JOB ed il tragico incontro finale con il tuo arci-nemico "THE HOOD" nell'episodio ATOMIC TERROR.
Riuscirai a risolvere i rompicapi in tempo?, riuscirai ad aiutare BRAINS, PARKER, LADY PENELOPE e tutto lo staff internazionale di salvataggio in quattro pericolosissime missioni?
Il mondo sta attendendo il Gruppo di Salvataggio, 5...4...3...2...1... THUNDERBIRDS - GO!!

Confezione speciale con:
2 cassette
1 cassetta audio
1 manuale in italiano
1 poster omaggio
1 adesivo omaggio

LEADER

Presto disponibile per:

C64	L. 18.000 c.
	L. 21.000 d.
Amstrad	L. 18.000 c.
Spectrum	L. 18.000
Amiga	L. 39.000
ST	L. 39.000

Virgin Games
PRESENTS
SILKWORM

TIME SCANNER

THE ULTIMATE EXPERIENCE IN PINBALL

Ad un tratto accade! Stai viaggiando, quando improvvisamente cadi in un buco del tempo. Un fato. Un evento inevitabile. qualcosa di assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora! Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!

- Gioco multiplo per la pallina.
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente.
- 4 livelli tutti da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final
- Possibilità di tilt
- Punteggio finale speciale

Stavolta, con l'occasione dell'estate, il nostro AJ si è proprio scatenato: ha tirato fuori trucchi inediti, ripescando anche qualcosa sfuggita in passato alle pagine del Top Secret, e vi propone una edizione varia e ghiotta di tips, listati, music hack, password, cheat e poke varie. Soddisfatti?

ED

TOP SECRET

ZOOM!

(Discovery/C64)

POKE 33342,44 — per vite infinite
SYS 32768 — per ripartire

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

STARQUAKE

(Bubble Bus)

Questi (e solo questi) sono TUTTI i codici dei teletrasportatori di questo simpaticissimo gioco:

ASTRA — CHASM — COSIN — FEMUR — HYLIS
KAPPA — MALIS — MESON — METRE — OPTIC
PLASM — POLAR — SIGMA — XENON — Z.A.P

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

TIGER MISSION

(Kele Line/C64)

State ancora giocando a questo passabile clone di Tiger-Heli della Taito? Bene, qui c'è un cheat-mode tutto per voi. Caricate il gioco e aspettate che appaia lo schermo dei titoli. Quando succede premete **L, I, K, R, Q, 2 e il tasto Commodore** per entrare nel cheat-mode.

ZAMZARA

(Rack-It/C64)

POKE 4675,34 — per vite infinite
SYS 7639 — per ripartire

De Vita Alessandro - NAPOLI

INTERNATIONAL KARATE +

(System 3/C64)

POKE 5638,23 — per tempo infinito
SYS 7345 — per "pestare" i vostri avversari all'infinito

De Vita Alessandro - NAPOLI

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Di seguito troverete delle POKE che sono state spacciate per "completamente funzionanti" e invece manifestano i loro effetti sono al primo livello; comunque le pubblichiamo ugualmente per Carità Cristiana...

POKE 44179,9 — per tempo infinito
POKE 44392,96 — per energia infinita
SYS 32768 — per ripartire

Dr. Creator alias Matteo Curcio

HYSTERIA

(Software Project/C64)

Resettate durante il primo livello e inserite:
SYS 2053 — per vedere la schermata finale
SYS 2056 — per giocare direttamente al terzo livello
Inoltre provate le seguenti password (sono finalmente la lista completa):

```
SIMON AND SAMI
XAN THE MAN
ROBBY TINNMAN
NAVY BUTCH STU
GIRL BROOMY
CANNINGS
SOUND N VISION
TONY BARSTOOL
PLEASE CRASH
SLARTIBARTFARST
THE CBM AMIGA
STEVEY BIG NOSE
JOE KISS A GRAM
JOFFA SMIFF
MMHBWKJ
```

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

Incredible Shrinking Sphere

(Electric Dreams/C64)

POKE 44673,49 — per vite infinite
SYS 6483 — per ripartire

De Vita Alessandro - NAPOLI

HOPPIN' MAD

(Elite/C64)

POKE 2447,165 — per vite infinite
SYS 20480 — per ricominciare a rimbalzare...

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI
Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

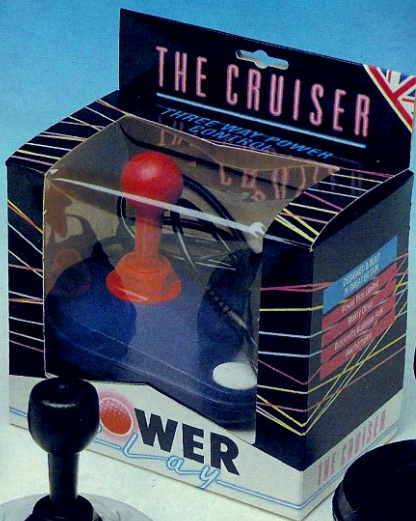
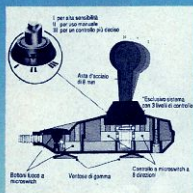
Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

THE CRUISER

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA

*"3 LEVEL POWER CONTROL"**

The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PARMA - **ZETA INFORMATICA** Via E. Lepido 6
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - **EMPORIO BRIGLIADORI** Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **CHOPIN** Via Chopin 27
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **DISCOTECA FRATTINA** Via Frattina 50
ROMA - **ELETTRONICA KAPPA** V.le Delle Provincie 19
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **COMPUTER SHOP di Riti F.** - Via Delle Palme 56/AB
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - **COMPUTER SHOP di Verrubbi Maria Pia** Via Casal de Pasti 113
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CEIN** Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BERGAMO - **VIDEO IMMAGINE** Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - **MASTER PIX** Via S. Michele
CAVARIA (VA) - **RADIO TV CURIONI** Via Ronchetti 67
CERNUSCO SUL N. (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COMO - **IL COMPUTER** Via Indipendenza 88
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - **INFOCAM** V. Provinciale 3
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** V. Castellini 27
MILANO - **B.C.S.** Via Montegani 11
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **MARCUCCI** Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
BIELLA (VC) - **SIGEST** Via Bertodano 8
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - **MARCHISIO** Via Pollenzo 6
TORINO - **MICRONTEL** C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 395
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **ARTEL** Via Fanelli 206/26
BARI - **COMPUTER SERVICE** Via Davanzati 31
BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRON.** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12
SASSARI - **BAJARDO CARTOLERIA** Viale Italia n. 16

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
CATANIA - **C.D.M.P.** Via Amantea 4
CATANIA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Largo Dei Vespri 21
MESSINA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Gibellina 32
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - **ITI** Via Simone Corleo 618
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via G.B. Lulli 18
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE -**ELETTRONICA CENTOSTELLE** V. Centostelle 5 A/B
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
GROSSETO - **COMPUTER SERVICE** Via Ponchielli 2
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISA - **TONY HIFI** Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **BROGI RENATO** P.zza Gramsci 28
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - **CHIMAR** Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

VENETO
ALTE CECCATO (VI) - **GUERRA COMPUTERS** Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- **GUERRA COMPUTERS FELTRE** V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MESTRE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Vizzotto 29
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
TREVISO - **GOBBO CLAUDIO** Via Venier 4
TREVISO - **GUERRA EGIDO** Via Cairoli 95/A
TREVISO - **HOBBY VIDEO** Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

MUSIC HACK PER LE MASSE

Questo è proprio il periodo dell'anno in cui siamo tutti stressati da (lunghi) listati per le solite vite infinite, quindi abbiamo riservato queste due pagine di programmini per ascoltare le musiche più famose senza neanche dover giocare. Yay!

CYBERNOID - THE FIGHTING MACHINE

(Hewson/C64)

Questo programma è molto simile a quello usato per Thing Bounces Back, quindi digitatene uno e modificate solo le linee che variano nell'altro.
Caricate il gioco (ormai divreste averlo imparato), resettate e inserite il programma. Dopo il RUN seguite le istruzioni sullo schermo.

```
100 REM CYBERNOID - MUSIC HACK BY ZZAP!
110 FOR A=49152 TO 44190: READ B: POKE A,B:
NEXT
120 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USANDO LA
POKE"
130 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS
49152 PER PARTIRE"
140 PRINT: PRINT"POKE 49158, (0, OPPURE 1)"
150 DATA 120,169,53,133,1,169,0,32,0,174
160 DATA 173,18,208,201,100,208,249,238
170 DATA 32,208,32,152,174,169,1,141,32
180 DATA 208,206,32,208,169,76,10,192
190 DATA 212,76,10,192
```

BANGKOK KNIGHTS

(System 3/C64)

Semplice! Caricate il gioco e quando la musica inizia premete il reset. Ora digitate **POKE 54296,15: SYS 38529** per ascoltare la musica e vedere le simpatiche linee di raster.

TETRIS

(Mirrorsoft/C64)

Per apprezzare a pieno questa stupenda quanto lunga musica, resettate e inserite:

POKE 49590,76: POKE 49591,49: POKE 49592,234
SYS 49593 fa partire la musica.

BIG MAC

(Mastertronic/C64)

Caricate il gioco in quell'aggeggio immortale chiamato C64, resettate e inserite **SYS 19670** per ascoltare la musica.

CYBERNOID II - THE REVENGE

(Hewson/C64)

Abbiamo avuto il music hack per l'originale, come potevamo non averlo per il seguito? Il programma è questa volta molto simile a quello usato per Hawkeye: usate quello già digitato e modificatelo dove occorre. Caricate il gioco e resettate, digitate il programma e date il RUN: la musica dovrebbe ora suonare per voi!

```
100 REM CYBERNOID II MUSIC HACKED BY
ZZAP!
110 FOR I=49152 TO 49190: READ A$
120 L=(ASC(LEFT$(A$,1)))-55: IF L<5 THEN L=L+7
130 R=(ASC(RIGHT$(A$,1)))-55: IF R<5 THEN
R=R+7
140 V=(L*16)+R: POKE I,V: NEXT
150 SYS 49152: END
160 DATA 78,A9,0F,8D,18,D4,A9,17,8D,14,03,A9,
C0,8D,15,03
170 DATA 58,A9,4B,8D,B5,DC,60,A9,35,85,01,20,26,
A6,A9,37
180 DATA 85,01,A9,3B,4C,31,EA
```

PULSE WARRIOR

(Mastertronic/C64)

Trucco standard questo, la procedura è sempre la stessa: caricate il gioco, resettate e inserite **SYS 33792** per sentire la musica (no comment!)

HAWKEYE

(Thalamus/C64)

Tutto ciò che dovete fare è caricare questo gioco e resettare quando il computer sta suonando la vostra musica preferita Poi digitare il listato seguente e RUNnnarlo!

```
100 REM HAWKEYE MUSIC HACKED BY
ZZAP!
110 FOR I=49152 TO 49190: READ A$
120 L=(ASC(LEFT$(A$,1)))-55: IF L<5 THEN
L=L+7
130 R=(ASC(RIGHT$(A$,1)))-55: IF R<5 THEN
R=R+7
140 V=(L*16)+R: POKE I,V: NEXT
150 SYS 31538: SYS 49152: END
160 DATA 78,A9,0F,8D,18,D4,A9,17,8D,14,03,
A9,C0,8D,15,03
170 DATA 58,A9,4B,8D,B5,DC,60,A9,35,85,01,
20,98,7B,A9,37
180 DATA 85,01,A9,3B,4C,31,EA
```

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Caricate il gioco, resettate e inserite il seguente programma. Poi date il RUN...

```
100 REM *** ROBO-RAP SPEECH LEVEL 1 ***
110 REM BY ZZAP! IN 1989
120 FOR I=49152 TO 49221: READ A: POKE
I,A: NEXT
130 POKE 53265,0: SYS 49152
140 DATA 120,169,53,133,1,160,5,32
150 DATA 34,236,32,60,236,169,242,141
160 DATA 50,236,206,61,236,136,208,239
170 DATA 238,61,236,200,192,9,208,242
180 DATA 169,236,141,40,236,169,8,141
190 DATA 61,236,76,0,192,83,69
200 DATA 65,78,45,65,68,69,0
```

...invece, per poter utilizzare il programma riportato qui sotto, dovete prima arrivare al terzo livello (magari utilizzando il cheat-mode pubblicato altrove in queste pagine), resettare e digitare...

```
100 REM *** ROBO-RAP SPEECH LEVEL 3
***
110 FOR I=49152 TO 49216: READ A: POKE
I,A: NEXT
120 POKE 53265,0: SYS 49152
130 DATA 120,169,53,133,1,160,5,32
140 DATA 97,236,32,123,236,169,245,141
150 DATA 113,236,206,124,236,136,208,239
160 DATA 169,245,141,103,236,169,254,141
170 DATA 113,236,32,97,236,32,123,236

180 DATA 238,124,236,200,192,9,208,242
190 DATA 169,236,141,103,236,169,6,141
200 DATA 124,236,76,0,192,83,69
210 DATA 65,78,45,65,68,69,0
```

THING BOUNCES BACK

(Gremlin/C64)

Caricate il gioco, resettate ed inserite il seguente programma, poi date il RUN. A questo punto seguite le istruzioni sullo schermo.

```
100 REM THING BOUNCES BACK
110 REM MUSIC HACK BY ZZAP!
120 FOR A=4096 TO 4129: READ B: POKE A,B:
NEXT
130 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USANDO LA
POKE"
140 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS
49152 PER PARTIRE"
150 PRINT: PRINT"POKE 49158, (0, 1 OPPURE
2)"
160 DATA 120,169,53,133,1,169,0,32,0,190
170 DATA 173,18,208,201,100,208,249,238
180 DATA 32,208,32,3,190,169,1,141,32
190 DATA 208,206,32,208,76,10,16
```

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

Una volta ogni tanto pensiamo anche a quelle sfortunate persone che non possiedono il tastino del reset... con un bel listato per Dragon Ninja ad esempio!
Digitate con cura il seguente listato, date un bel RUN e... avrete vite e tempo infiniti. Contenti ora?

```
100 REM ** DRAGON NINJA - CHEAT BY
ZZAP! **
110 FOR X=400 TO 437: READ Y:
C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
120 IF C=4015 THEN POKE 157,128:
SYS 400
130 PRIMT "ERRORE NEI DATA!": END
140 DATA
32,86,245,169,32,141,84,3,
169,166,141,85,3
150 DATA
169,1,141,86,3,96,72,77,80,72,
169,173,141
160 DATA
122,128,169,0,141,76,130,104,
173,32,208,96
```

Simonetti Danilo - ANCONA

PLATOON

(Ocean/C64)

Ormai avete imparato a "riciclare" i listati già inseriti, vero? Questo ad esempio è molto simile al listato usato per Cybernoid.
Caricate il gioco come avete sempre fatto, resettate e inserite il programma. Dopo il RUN seguite le istruzioni sullo schermo.

```
100 REM PLATOON - MUSIC HACK BY ZZAP!
110 FOR A=49152 TO 49190: READ B: POKE
A,B: NEXT
120 PRINT "SCEGLIETE LA MUSICA USAN-
DO LA POKE"
130 PRINT "SEGUENTE, POI INSERITE SYS
49152 PER PARTIRE"
140 PRINT: PRINT"POKE 49158, (0, 10 OPPU-
RE 20)"
150 DATA 120,169,53,133,1,160,0,32,15,226
160 DATA 173,18,208,201,100,208,249,238
170 DATA 32,208,32,149,227,169,1,141,32
180 DATA 208,206,32,208,169,15,141,24
190 DATA 212,76,10,192
```

MUSIC HACKER MULTIPLO

Ecco cosa può fare la volontà di un lettore intraprendente e una buona conoscenza del linguaggio macchina: una routine di music hack che funziona per più di un gioco: INCREDIBILE!

Il programma seguente permette di analizzare le musiche e gli effetti sonori di ben 10 giochi e la procedura da seguire è quanto mai semplice:

- Digitate il seguente programma e salvatelo su supporto magnetico
- Caricate in memoria uno dei 10 giochi presenti nella seguente tabella
- Resettate e caricate il programmino che avevate precedentemente salvato
- Date il RUN
- Quando il bordo diventa nero premete il numero corrispondente al gioco prescelto (colonna KEY), di seguito i tasti della colonna MUSICS
- ascoltate...

Questi sono i giochi disponibili:

KEY	TITLE	MUSICS
0	1943	@ABCD
1	ARMALYTE	@ABC
2	CYBERNOID II	@A
3	KATAKIS (DENARIS)	@AB
4	LAST NINJA 2 (tutti i liv.)	@ –
5	OPERATION WOLF	@ABCD
6	RAMBO III (tutti i liv.)	@ABC
7	SAVAGE (livello 1	@
8	SAVAGE (livello 2)	@
9	R-TYPE (livello 1)	@ABC

Fate attenzione a non sbagliarvi con i tasti perché il programmino (oltetutto supercompattato) non fa controlli...
Ed ecco finalmente il programma:

```
100 REM ************************************
110 REM multi-music-hacker by mamasoft
120 REM ************************************
130 REM    (c) 1989 by Marinai Marco
140 REM ************************************
150 :
160 DATA 018,095,038,016,002,033,224
161 DATA 022,006,000,224,192,166,128
162 DATA 064,236,224,128,224,104,000
163 :
170 DATA 000,032,025,034,182,000,016
171 DATA 000,009,224,192,166,128,064
172 DATA 235,224,128,224,104,032,228
173 :
180 DATA 255,240,251,041,207,170,189
181 DATA 064,003,141,195,003,189,074
182 DATA 003,141,196,003,189,084,003
183 :
190 DATA 141,180,003,189,094,003,141
191 DATA 181,003,120,162,000,142,014
192 DATA 220,232,142,026,208,142,018
193 :
200 DATA 208,162,027,142,017,208,162
201 DATA 190,142,020,003,162,003,142
202 DATA 021,003,088,032,228,255,240
203 :
210 DATA 251,041,191,120,162,053,134
211 DATA 001,170,168,032,000,000,162
212 DATA 055,134,001,088,076,165,003
213 :
220 DATA 162,053,134,001,032,000,000
221 DATA 162,055,134,001,162,001,142
222 DATA 025,208,076,049,234
223 :
240 POKE 56,16: clr
250 FOR t=832 to 976
260 READa: ck=ck+a: k=k+1
270 POKE t,a: NEXT
280 if (ck<>15486) or (k<>145) THEN 330
290 POKE 53280,0: PRINT chr$ (147)
300 POKE 198,0: wait 198,1
310 POKE 53281,0: SYS 872: END
320 END
330 PRINT"errore nei DATA!": END
```

Messaggio per Marco: perché non invii in Redazione un tabulato con delle istruzioni CHIARE e SEMPLICI per il ROCKMONITOR?
Sappiamo che ne sei capace... fai il bravo lettore!

Marinai Marco (MAMASOFT) - S. MARIA A MONTE (PI)

ERRATA CORRIGE

Accidenti! Un redattore premuroso pensa di aiutare i lettori nell'inserimento dei programmi e invece combina un gran disastro! Grazie a *Marco Arciglio* (autore del music hacker) siamo in grado di riparare al danno arrecato... "Possiamo ricostruirlo, abbiamo adeguate conoscenze tecnologiche!".
Prendete il numero 32 di ZZAP! dalla vostra biblioteca... andate a pagina 60, proprio nel bel mezzo della rubrica dei tips. Il programma a fondo pagina (a causa di...) è errato. Per rimetterlo a posto basta cancellare la linea 160 e modificare la 150 come segue:

```
150 FOR I=1024 TO 1024+N-1: READ A: POKE I,A: NEXT: POKE 1067,LO: POKE 1068,HI
```

Tanto per farci perdonare eccovi altri micro listati da usare con il musc hacker di Zzap! numero 32.

BMX SIMULATOR (Code Master)
270 DATA 169,X,76,0,224
280 N=61: LO=170: HI=224: GOTO 140
(X può essere 1, 2 o 3)

MIAMI VICE (Ocean)
270 DATA 32,4,225,160,X,76,108,224
280 N=64: LO=178: HI=224: GOTO 140
(X può essere 5 o 11)

R-TYPE (Electric Dreams)
270 DATA 169,0,76,240,103
280 N=61: LO=0: HI=104: GOTO 140

HIGHLANDER (Ocean)
270 DATA 169,15,141,24,212,76,108,160
280 N=59: LO=136: HI=50: GOTO 140

KNIGHT GAMES
(English Software)
270 DATA 76,168,175
280 N=59: LO=194: HI=176:
GOTO 140

Marco Arciglio - MILANO

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

SPEEDKING

MEGABLASTER

PREDATOR

LEADER DISTRIBUZIONE

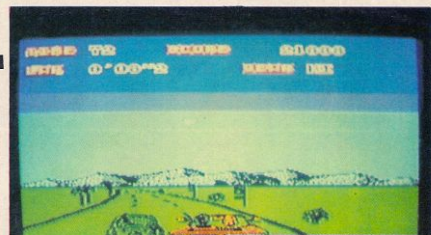
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

OUT RUN

US Gold, Update - Zzap! n°20, C64: 68%

Chi non conosce Out Run? La conversione più attesa del 1988 arriva finalmente su MSX dopo un approccio travagliato sul 64. A bordo di una fiammante Testarossa decappottabile che non esiste attraversate l'america in compagnia di una ragazza tanto racchia quanto rompiscatole (almeno sugli otto-bit) che vi ammazza di botte al minimo errore di guida (probabilmente è un istruttore, ed è anche zitella). Lungo la strada dovete fare attenzione a veicoli di ogni tipo che tentano di spalmarvi a terra. Come se non bastasse una musica terribile vi farà venir voglia di essere nato senza orecchie. Ce la farete a arrivare fino in fondo?

MSX

AAAAAAAAAAAARRRGGH! Mi avevano avvertito che Out Run era orrendo, ma il solito spirito da "bastian contrario" non mi ha impedito di caricarlo e giocarci. Dio mio, in quanti giochi di corsa puoi trovare un rettilineo deforme? Sapevo che la tecnologia si fa ogni giorno più potente, ma che arrivassero a questo no! La grafica è ben definita, ma giunge a imitare lo Spectrum con il colour clash! Infine, come ho già detto, il nemico più temibile non è certo l'enorme TIR, ma la terribile musichetta che stride dall'altoparlante della vostra TV (o monitor). EVITATELO!!!

PRESENTAZIONE 40%
Nessuna opzione e aspetto generale disgustoso.
GRAFICA 30%
Auto gelatinose attraversano un mare di monocromia con problemi prospettici...
SONORO 20%
La cosa peggiore.
APPETIBILITA' 60%
Dopotutto Out Run e' sempre Out Run...
LONGEVITA' 10%
Tanto questo non è Out Run...
GLOBALE 25%
Una pessima conversione di un favoloso gioco da sala.

TITANIC

Kixx - Budget

Nonostante che il TG abbia già da tempo annunciato il ritrovamento, alla KIXX insistono che solo adesso un certo testacchione di un professore di nome R.M.Kendrick abbia finalmente trovato la "barchetta" in questione nelle gelide acque dell'Atlantico. approfittando di questo fatto hanno scodellato il solito "maze game" che ci insidia di tanto in tanto. Vediamo un po' di che si tratta: il succitato prof R.H.K. ha scoperto un nuovo materiale leggero che permette di sopportare le tremende sollecitazioni dovute alla pressione marina. Con questo materiale ha poi fatto una muta da sub (che non è una ragazza che non parla adatta a coloro che si dilettano con le immersioni subacquee) e ve la ha affidata con il compito di andare ad esplorare il titanico (è il caso di dirlo) relitto. Per giungere al Titanic appunto dovrete prima attraversare una specie di labirinto di caverne infestate da ogni tipo di bastoncino di pesce che se entrano in contatto con voi drenano pericolosamente l'energia di una delle tre vite, così come succede se toccate le piante (la classica regola "non calpestare le aiuole"). Per difendervi dai vari squali, totani (non so poi se sono d'acqua dolce o salata), merluzzi potrete usare un fucile a fiocina (e la licenza di pesca?) con i colpi contati che potrete ricaricare raccogliendo determinati oggetti. Altri oggetti servono poi a ricaricare la vostra energia permettendovi di "vivere più a lungo". Riuscirete a trovare il Titanic, scoprirne i segreti (che non so quali siano poiché sono appunto segreti) e tornare in tempo per cena? (coretto: NOOOOOO).

PRESENTAZIONE 67%
Le solite opzioni e caricamento in due parti sui due lati della cassetta.
GRAFICA 54%
Fondali monotoni e sprite decenti rigorosamente monocromatici.
SONORO 30%
Un paio di effetti abbastanza scarsi.
APPETIBILITA' 71%
Lo stile collaudato vi fa venir voglia della classica "partitina veloce".
LONGEVITA' 70%
Non vi stancherete tanto presto.
GLOBALE 69%
Un gioco simpatico sviluppato troppo poco.

MSX

Beh, mettiamola così: non è che il gioco sia brutto, solo ne esistono di molto simili e certamente migliori. La struttura è stata sfruttata un sacco di volte per miriadi di giochi senza cambi tranne che per lo stile grafico. Una cosa che proprio non mi va giù (che vale per quasi tutti i giochi per MSX di questo mese) è l'aspetto prettamente "spectrumiano" della grafica e della realizzazione in generale: il sub è molto lento a girarsi e spesso sarete tamponati da uno squalo senza che possiate far niente o quasi. La monocromia (fortunatamente senza il classico "colour clash" dello Spectrum) consente una definizione maggiorata, ma penso non se la sarebbe presa nessuno per poca definizione in meno e qualche colore in più. Infine, come se non bastasse il tutto, lo scroll è deliziosamente ballonzolante e il sonoro è da obitorio. In definitiva, un gioco da Spectrum su una macchina che può fare ben altro.

LE MANS

Electric Software - Budget

Avete mai sognato di sfrecciare lungo il circuito di Le Mans a bordo di una fantastica monoposto? No? Avete sbagliato recensione. Beh, dove ero rimasto? Ah, sì: (voce nasale) i bolidi rombano lungo la linea di partenza — i piloti fremono dietro i volanti ma ecco! — il semaforo dà il via e le auto sfrecciano lungo la pista. Chi vincera'? Lo zio Pino o Perri Nason? A voi regia.

Les Mans praticamente consiste in un gioco di corsa con visione in prima persona e con tanto di cruscotto (ullallà che novità!). Muovendo il joystick a destra e a sinistra si gira il volante (come nella maggior parte dei giochi di corsa, niente servosterzo) e muovendo in su e in giù si accelera e si decelera, mentre premendo fire si frena. Le (mele) marce vengono selezionate automaticamente dal computer. La gara è lunga dieci giri e dura un massimo di ventiquattro... ore! No, scherzavo: minuti. In gara ci sono diciannove auto avversarie e si parte dalla sesta posizione. All'inizio c'è un countdown di cinque secondi che vi permette di alzare i giri del motore, dopodiché... Via, verso nuove fantastiche avventure! Hemm...

MSX

Ecco a voi un ibrido tra l'amighevole Test Drive e qualcos'altro. I programmatori della Electric hanno pensato di rimediare alla semipenuria di giochi di corsa pubblicando L.M. Beh, hanno pensato male perché Le Mans è assolutamente mediocre. La grafica a scatti e il sonoro che si riduce a un misero BRMMM BRMMM conferiscono al gioco un che di fastidioso. Una cosa veramente bella è lo screen di presentazione che troneggia in mezzo allo schermo. Purtroppo, è anche l'unca cosa degna di nota. Dategli un'occhiata solo se siete un patito tremendo di queste cose.

PRESENTAZIONE 61%
Le solite opzioni.
GRAFICA 58%
Movimenti a scatti ed auto poco definite.
SONORO 44%
Brrramm! Brrramm!
APPETIBILITA' 60%
Un gioco di corsa non fa mai male.
LONGEVITA' 50%
Questo sì.
GLOBALE 55%
Un mediocre gioco di corsa senza pretese.

BLACK BEARD

Kixx, Budget

Quindici uomini, quindici uomini... Eh, la vita del pirata (hem...) non è mai facile, e lo è ancora meno quando degli ex-amici quali il pirata Barbarossa ti rubano la mappa del tesoro che avevi recuperato con molta fatica, ti affondano la nave e imprigionano tutta la tua ciurma. Decidi quindi di passare all'azione e ti imbarchi di nascosto sulla nave di Barbarossa avendo saputo che il prezioso documento è in uno dei molti forzieri sparsi per il vascello. Durante la tua ricerca dovrai fare attenzione alla tua ex-ciurma che non aspetta altro che poterti mandare ai pesci. Per difenderti potrai usare un coltello e successivamente una pistola che ti permetterà di aprire i forzieri. Altro oggetto utile è poi la torcia che può venire usata per accendere le micce dei cannoni e provocare così una bella esplosione. Dove ero rimasto? Ah, sì:" Quindici uomini...".

Hmmm... Questo gioco ricorda vagamente un incrocio tra Rambo III, Gauntlet e qualcos'altro. L'azione è rappresentata con la classica vista "a volo d'uccello" tipica di questi giochi con una grafica così monocromatica da far paura. Mentre si gironzola qua e là per la nave lo scroll paraplegico aiuta a far venire una sensazione di mal di mare ottima per un gioco di ambientazione piratesca. Che dire poi degli effeti sonori? Niente! Beh, a dir la verità i rutti provocati dalla pistola del sior Barbanera mi hanno costretto ad azzerare il volume del monitor. L'azione in se stessa però in fondo non ha nulla di negativo basandosi su concetti amplamente collaudati. In definitiva, se non avete abbastanza soldi per il succitato Rambo III, date un'occhiata a Blackbeard.

Pagella MSX

PRESENTAZIONE 68%
Caricamento eterno, istruzioni decenti e un paio di opzioni.
GRAFICA 61%
Monocromatica ma ben definita e scroll a sussulti.
SONORO 36%
Avete mai ascoltato una radio fuori sintonia?
APPETIBILITA' 71%
La difficoltà ben calibrata aiuta ad entrare nel gioco.
LONGEVITA' 65%
A lungo andare vi stuferete.
GLOBALE 65%
Un simpatico "collect'em-up" che lascia il tempo che trova.

Pagella Amstrad CPC

PRESENTAZIONE 40%
Un gioco anonimo con una presentazione anonima in una cassetta anonima per nulla appariscente.
GRAFICA 35%
Colori troppo accesi (che confusione!), sprite lenti e impediti, scroll da suicidio.
SONORO 20%
Non ve lo consiglio: è piuttosto indigesto.
APPETIBILITA' 40%
Ancora, ancora!
LONGEVITA' 10%
MUOVITI, muoviti... macché, non si muove! SPARA, spara... macché, non spara! CRUNCH! (rumore dell'impatto di una cassetta lanciata da notevole altezza con l'asfalto sottostante).
GLOBALE 35%
Mi sento buono.

RAMBO III

Ocean - Update - Zzap! n°29, C64: 80%

E' lui! E' tornato, ed è più tonto che mai! L'amato-odiato John Rambo torna sugli schermi dei nostri micro con uno dei giochi meno ispirati del mondo! Beh, questa volta Rambo è tornato per salvare il colonnello Trautman prigioniero dei russi nell'Afghanistan (ogni riferimento a cose o fatti...). Nottetempo John si è infiltrato nella fortezza dove tengono il suo "amichetto" e ha cominciato la sua ricerca. L'azione è rappresentata alla Gauntlet, ovvero con visione dall'alto. Nella fortezza vi sono delle guardie che però possono essere messe a tacere con un colpo dell'arma posseduta (la prima è il coltello). Oltre alle guardie potrete trovare oggetti che vi aiuteranno a completare i vari quadri. Nella seconda sezione dovrete cercare di impadronirvi di un carro armato, mentre nella sezione terza sarete a bordo dello stesso e spazzerete via tonnellate (almeno spero per voi...) di nemici. Riuscirete a portare a termine la missione?

MSX

Lasciatemi dire una cosa: per me, è tanto stupido il gioco quanto lo è il film. Non ha completamente senso ed è disperatamente (e inutilmente) patriottico. Oltretutto il gioco sa di trito e ritrito e contiene cose contenute in tonnellate di altri giochi. Infine, la grafica è scarsina e il sonoro è quasi brutto e come se non bastasse il multiload orrendo distrugge le ultime vestigia di credibilità. Decisamente offre troppo poco per quello che costa quindi dategli un occhio solo se vi piace il film.

PRESENTAZIONE 59%
Ampie istruzioni e pessimo multiload.
GRAFICA 66%
Scarsina...
SONORO 44%
Pochi effetti degni di nota.
APPETIBILITA' 68%
Un paio di partite ce le farete di certo.
LONGEVITA' 65%
Ma non più di tante.
GLOBALE 60%
Rispecchia l'inutilità del film.

PASTEMAN PAT

Silverbird - Update - Zzap! n°32 - C64: 72%

Ecco a voi, il "Professional Attacchino Simulator" della Codem... Ah, no? Beh, fa niente. In questo simpatico puzzle game tu sei il miglior attacchino della città, Pat Splatt e hai appena passato la giornata ad attaccare manifesti (ma vah?). Stanco del lavoro, scopre però che quello str... hem, quel cattivone di Nasty Norville (Carogna Norville, ndr) ha messo a soqquadro tutto il tuo lavoro. Siccome usi una colla molto potente, non potrai più staccare i fogli, ma li dovrai far scorrere con il tuo spazzolone. Nasty, prevedendo le tue intenzioni, ha mandato contro di te i suoi scagnozzi che tenteranno di impedirti il lavoro... Fortunatamente per aiutarti potrai sempre consultare il disegno completo del poster in modo di avere un'idea più chiara di quello che hai fatto e devi ancora fare. Rispetto alla versione C64, questa ha un miglioramento: si possono caricare nuovi poster dalla cassetta (pochi giri in tutto, fortunatamente) aggiungendo così un po' di longevità.

PRESENTAZIONE 59%
Caricamento orrendo e un paio di opzioni.
GRAFICA 72%
Ben definita e "carina".
SONORO 60%
Hmmm, sì, carino...
APPETIBILITA' 76%
L'azione è un pochino datata ma accattivante.
LONGEVITA' 74%
I cinque poster aiutano a tenerla alta.
GLOBALE 73%
Un simpatico puzzle game da giocare ogni tanto.

MSX

Ho trovato Pasteman Pat discretamente divertente da giocare e tremendamente complicato con l'avanzare dei quadri. La simpatica miscela tra puzzle game e un gioco d'azione attira quasi immediatamente ma presto la noia si farà sentire come del resto succede anche per il gioco del quindici. Fortunatamente vi è la possibilità di cambiare il poster alleviando la succitata sensazione. Sono presenti esattamente 5 poster extra, che dovrebbero garantire un discreto interesse a lungo termine.

68000
the ONLY name..
e dintorni...
s.a.s.

Emlyn Hughes International Soccer

Audiogenic, Update - Zzap! n°28 - C64: 90%

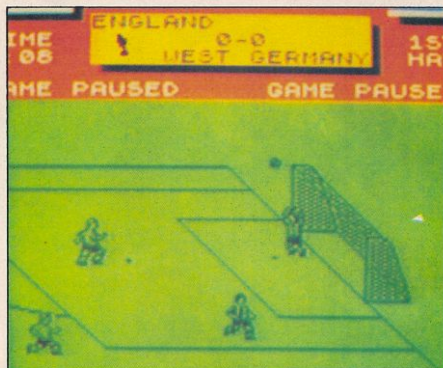
Nella storia del proprio computer ci sono delle date ben definite che rimangono impresse nella memoria dell'utente: l'uscita del primo gioco, il primo gioco di una marca "X", il primo gioco di calcio. Pochi possessori di C64 non conoscono il mitico International Soccer della Commodore, e i possessori di Spectrum ricordano con gioia Match Day e Match Day II.

Col passare del tempo i giochi migliorano come aumentano le informazioni sul particolare computer, non c'è da stupirsi - quindi - che il 1988 (per il C64) e il 1989 (per lo Speccy e l'Amstrad) siano gli anni in cui è stato pubblicato "il migliore gioco di calcio in assoluto della storia dei computer".

Già, avete capito benissimo, questo prodotto ha assolutamente tutte le carte in regola per essere ciò che ho appena asserito e... per esserlo per

AMSTRAD

La versione per il vostro computer di questo fantastico gioco è - per quanto riguarda l'impatto grafico - piuttosto nella media. Il campo di gioco è stato ridotto ad una striscia verticale abbastanza stretta, e i giocatori sono totalmente monocromatici. La velocità è ottima, il controllo è lo stesso del C64 (bisogna abituarcisi per ottenere il massimo rendimento) e sostanzialmente il gioco è lo stesso del C64. Il problema di identificazione del giocatore al momento sotto controllo causato dalla totale monocromaticità è ovviato dalla possibilità di cambiare colore alle maglie e persino di farle a strisce. La possibilità di giocare contro il computer, contro un avversario umano o in coppia con un amico contro il computer assicura un divertimento assicurato quanto prolungato. Un acquisto super consigliato, sia per gli amanti del gioco del calcio, sia per tutti gli altri che cercano un gioco a cui dedicare il proprio tempo libero e ottenere la massima soddisfazione.

GLOBALE 81%

SPECTRUM

Considerando le capacità dello Spectrum, devo dire che questo gioco è veramente ottimo. Il campo di gioco è sufficientemente grande, la velocità complessiva del gioco è onorevole e il livello di simulazione è impressionante. Praticamente lo stesso gioco dell'Amstrad con ancor meno colore ma con più velocità. Ottimo giocato con i joystick (meglio due), difficile controllarlo con i tasti data l'enorme varietà di movimenti eseguibili. Se volete dimenticarvi di Match Day II (e avete uno o due joystick) correte subito a comprarlo, se i giochi di calcio non vi fanno né caldo né freddo, dategli un occhio prima di tirare fuori il portafoglio: il sistema di controllo scoraggia facilmente chi non capisce niente di calcio (come qualcuno che conosco io...) o chi è capace solo di criticare (idem...).

GLOBALE (vedi pagella)

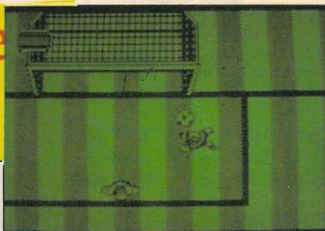
molto tempo a seguire (se non per sempre!).
EHIS ha tutto quello che potete pretendere da un gioco di calcio (su Zzap! #xx trovate la recensione per C64) tra cui: veloce azione arcade per soddisfare gli "smanettoni" puri e gestione della squadra a livelli di Football Manager. Ma la cosa più fenomenale è sicuramente la qualità della programmazione arcade che permette di calciare la palla a diverse altezze, con diversa forza e in 5 differenti direzioni, la possibilità di effettuare i colpi di tacco (e non le rovesciate come afferma qualcuno), e i colpi di testa. Inoltre sono previsti i calci di punizione, d'angolo, e di rigore. Insomma, una simulazione praticamente perfetta e un gioco che racchiude tutte le qualità di un gioco di calcio: non per niente EHIS è il frutto di ben 7 anni di miglioramenti!

PRESENTAZIONE 93%
Impressionante: tutto quello che possiate desiderare, opzioni per tutti i gusti - letteralmente.
GRAFICA 72%
Monocromatica ma estremamente veloce e funzionale, ottima scelta da parte dei programmatori.
SONORO 50%
I tipici rumori da stadio sono facili da replicare per lo Z-80, anzi sono la sua specialità...
APPETIBILITA' 96%
Per gli appassionati di calcio l'attrazione ha un qualcosa di "magnetico"...
LONGEVITA' 97%
...e una volta che iniziate a giocarlo è terribilmente difficile smettere. Passere molte notti insonni!
GLOBALE 83%
Un acquisto essenziale se non volete perdervi il miglior gioco di calcio in assoluto per il vostro computer.

MicroProse Soccer

MicroProse, Update - Zzap! 30 - C64: 95%

Avete mai desiderato (o pensato) essere, ad esempio, Pelé, Gullit, Zoff, Platini, ecc...? Bene, MicroProse Soccer ve ne dà l'occasione! Armati di calzoncini corti, maglietta, scarpette e pallone vi preparate ad affrontare le undici persone più pericolose del momento: la squadra avversaria. Costoro non vedono l'ora di saggiare la profondità della vostra rete tirandogli le più tremende pallonate.
Anche se siete digiuni di calcio, NON ALLARMATEVI! Nel vostro sacco ci sono tutte le tecniche del più incallito cannoniere: colpi di testa, rovesciate, scivolate, tiri a effetto.
Però, direte voi, se uno volesse giocare una bella partita sotto la pioggia (masochisti!) o affrontare un amico, che fa? Fa, fa, MicroProse Soccer vi offre queste possibilità più qualcuna in più: potete scegliere il tempo, l'avversario e la durata della partita. Inoltre potete organizzare tornei o affrontare un campionato.
Forza novelli goleador, i mondiali sono alle porte: ALLENATEVI!

PRESENTAZIONE 90%
E' stupenda... se avete un commodore
GRAFICA 60%
Ben definita ma i colori: Bleah!
SONORO 60%
Nella media.
APPETIBILITA' 90%
Deve essere stupendo...
LONGEVITA' 30%
... peccato solo che non passa dal lavabo.
GLOBALE 40%
E' un imbroglio. Non lo carico più sul mio Amstraddino: gli fa male!

Basta questo riquadrino per mostrare la versione Amstrad ▲

AMSTRAD

Aaaarrgh! La versione Amstrad CPC è quanto di peggio si potesse fare con questo gioco potenzialmente perfetto. Innanzitutto nella confezione ci sono solo le istruzioni per il C64 sicché uno si aspetta un gioco e ne trova un altro. Le opzioni sono ridotte alla metà e tra l'altro sono pure imprecise o quantomeno sono ininfluenti. Il gioco, sviluppato nel modo a quattro colori, è visualizzato in una porzione molto piccola dello schermo: per darvi l'idea di quanto sia scomodo giocarci vi dico questo: fondo verde (erba, niente da dire), calciatori verdi (marziani?), abiti verdi (tute mimetiche?), pallone verde-chiaro (il programmatore è daltonico), il tutto è minuscolo! Se per la versione C64 si diceva: "E' stupenda..."; per la versione Amstrad si dice: "E' stupenda... mente orribile!".

SPECTRUM

Speravate che la versione Spectrum di MicroProse Soccer fosse ameno lontanamente somigliante a quella C64, vero? E invece vi trovate davanti un pallido tentativo di imitazione della magnificenza dell'originale (peraltro non eguagliata nemmeno dalle versioni 16-bit) che è stato ridotto ad un "giochetto" qualunque. Tanto per cominciare, le numerosissime opzioni della versione C64 sono state incredibilmente decimate, tra le più importanti sono state eliminate i replay, la possibilità di fare dei campionati, la possibilità di salvare su supporto magnetico la propria situazione, la musica (ovviamente) e altro ancora. Quello che è rimasto non è niente di più di Gary Lineker's Hot Shot leggermente migliore: l'area di gioco è super-ridotta (formato francobollo), l'unico colore presente è il verde e non si riesce mai a capire quale giocatore avete sotto controllo. Peccato, quella che doveva essere la conversione da C64 a Spectrum più facile da realizzare (e sicuramente la più attesa) si è rivelata alla fin fine un vero disastro. Lasciate perdere e comprate Emlyn Hughes International Soccer, questo è tutto.

NEWEL

ABBIAMO QUASI TUTTO PER TUTTI

UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO

Tel. 02/323492 solo per negozio e informazioni relative acquisti in Milano direttamente in sede

Tel. 02/33000036 per ordinazioni da tutta Italia

Fax 02/33000035 in funzione 24 ore su 24

BBS MODEM 02/3270226 (banca dati) al pomeriggio dopo le 13 fino al mattino successivo

Aperto al pubblico:
nei giorni feriali dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.00
e il sabato dalle 9.30 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 - CHIUSO IL LUNEDI'

FRAMMER

Digitalizzatore video a colori in tempo reale per la serie AMIGA che vi permette di digitalizzare a colori qualsiasi immagine da una sorgente video PAL a colori, come una telecamera o un videoregistratore. Il Frammer è provvisto di un bypass per il monitor che permette di visualizzare sul monitor dell'Amiga il segnale da digitalizzare. Regolazioni del colore, del contrasto e della luminosità permettono di ottenere l'immagine migliore. Il Frammer può visualizzare immagini in movimento a un ritmo di 50 al secondo.

Lit. 1.399.000

AMIGA MODEM 2400 PAK

Modem dedicato per A500 - A1000 - A2000 esterno 300, 1200, 2400 baud (V21 - 22 - 22 bis). Autodial, autoanswer, Hayes compatibile, completo di software e cavo di connessione al computer (disponibili altre versioni, 300/1200 e 300/1200 - 1200/75 Videotel).

L. 339.000

MINIGEN/PAL GENLOK

AMI-GEN una grande novità per professionisti ed entusiasti, per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi come TV-text, Pro video e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare.

L. 350.000/390.000

VIDEON II
In esclusiva per la Lombardia per AMIGA 500/1000/2000

La nuova versione del famosissimo digitalizzatore a colori, in quasi tempo reale dotato di un nuovo software con notevolissime possibilità grafiche, finalmente a colori senza filtri, le tue immagini digitalizzate ad un prezzo accessibile.
Ricorda che in Lombradia solo Newel è autorizzato alla distribuzione e pertanto richiedi la garanzia Newel anche se lo acquisti presso i rivenditori, in quanto solo così avrai diritto a 12 mesi + 3 di GARANZIA TOTALE.

Lit. 420.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano.

L. 23.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE ORIGINALI

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero.

L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne che esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano.

L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram

L. 59.000

HARD DISK CARD

Partizionabili AMIGA DOS - MS DOS, nuove schede per possessori JANUS XT - 30 mls RLL. Basso assorbimento - 20/30/40 Mb.

A partire da Lit. 599.000

SONO DISPONIBILI I NUOVI AMSTRAD serie 2000 - 2286 - 2386

RIVENDITORE AUTORIZZATO SETTORE BUSINNES AMSTRAD (GARANZIA SANIGAR)

TASTIERA MIDI PER AMIGA

YAMAHA + INTERFACCIA MIDI PROF.

L. 250.000

REALTIME GRABBER AMIGA

Digitalizzatore in tempo reale, in b/n per digitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi fonte video senza bisogno di avere un fermo immagine, risultati eccezionali a livello fotografico.
Predisposto per lo splitter (vedi sotto).

L. 599.000

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB/PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digi View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari.

OFFERTA!!! L. 249.000

AMIGA EPROM PROGRAMMER

Nuovo programmatore di eprom per Amiga, si collega semplicemente alla porta parallela dell'Amiga e permette di programmare tutte le EPROM dalle 2716 alle 27512 e 27011, il tutto copleto di software di gestione con lettura, scrittura e verifica delle EPROM, molte opzioni come prog. veloce tramite algoritmi, ecc. Semplice da usare completo di istruzioni per l'uso.

L. 229.000

ESPANSIONI DI MEMORIA AMIGA

A501 Espansione originale Commodore che porta a 1 Mb il tuo A500.
L. 319.000

AMIGA PROFEX espansione esterna da 2 Mb, autoconfigurante, swich on/off per A500
L. 1.290.000

AMIGA 1000 RAM, Espansione da 2 Mb per A1000 esterna autoconfigurante
L. 1.290.000

AMIGA 2000 RAM, Espansione interna da 2 Mb originale Commodore.
L. Telefonare

Tutte le espansioni sono fornite complete di chip ram e garanzia 12 mesi!!!

LATTICE 5.0

Originale per Amiga

L. 499.000

OFFERTA!!!

AT 286 12 MHz 1 Mb RAM (espandibile 4 Mb)
Scheda RS23 - Parallela
Scheda video CGA + Hercules
Hard Disk 30 Mb - Disk 5"1/4 - 1.2 Mb
Tastiera estesa DOS - GW BASIC e manuali
GARANZIA 12 MESI

Lit. 2.890.000

AMIGA FAX

Straordinario FAX per Amiga, permette di inviare e di ricevere segnali fax, cartine, ecc. Completo di hardware di gestione, disco & manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema.

RADIOAMATORIALE!!! Lit. 199.000

CMI ACCELLERATOR BOARD

Scheda accelleratrice per Amiga 500/1000/2000 raddoppia la velocità del tuo Amiga portandola a 16 Mhz, molto utile per chi usa programmi grafici con VIDEOSCAPE, SCULPT, VIDEO EFFECT, PRO VIDEO e molti altri, predisposto per coprocessore matematico 68881.
Metti il turbo al tuo Amiga!

L. 499.000

CMI COPROCESSOR - 68881

L. 299.000

HARD DISK ESTERNO 20 Mb per Amiga 500
in offerta L. 990.000

HARD DISK AMIGA CARD 20 Mb per Amiga 2000
L. 990.000

GVP HARD DISK con Autoboot per Amiga 500 (Fast File System DNA)
L. call.

GVP HARD DISK con Autoboot 20 Mb con controller (Fast File System DNA)
L. 1.390.000

GVP HARD DISK con Autoboot 40 Mb con controller
(Fast File System DNA)
L. 1.690.000

GVP HARD DISK con Autoboot Hard Quantum 45 Mb 11 ms. Espansione 2 Mb (Prodrive)
L. 2.890.000

HARD DISK per Amiga 2000 (Scheda) (con scheda XT-AT) partizionabili:

20 Mb	619.000
32 Mb	759.000
40 Mb	939.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA

Drive 3,5" esterno per Amiga Slimline passante — L. 229.000

Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato — L. 239.000

Drive 3,5" interno per A2000 NEC (Con viti ecc.) — L. 179.000

Drive 5,25" esterno novità (Amigados + MS-DOS) — L. 329.000

Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga + Emulator — L. 249.000

Disponibili anche i nuovi AMIGA DRIVE Newel con display Trak

Interfaccia Midi Professionale per AMIGA — L. 79.000

Pro Sound Designer GOLD Vers. Dig. Audiostereo!!! — L. 169.000

Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS — L. 980.000

Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS — L. 1.750.000

Le schede sono complete di Disk Drive 5,25" e manuali + Software

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interrutore per selezionarlo.
NOVITA' KICKSTART in ROM + Orologio per A1000 esterno (New!!!)

L. 119.000

E' IN ATTO LA GRANDE VENDITA PROMOZIONALE
10° ANNIVERSARIO NEWEL 1979/1989

APPROFITTATENE !!! - SCONTI DAL 10 AL 50%

ALCUNI ESEMPI:

EASY WIEW

Digitalizzatore AMIGA VIDEO Colori (Compatibile DIGIWIEW) con software italiano
Lit. 99.000

DIGITIZER PC

Come sopra per PC XT/AT
Lit. 249.000

SCANNER nni

Per ATARI ST e AMIGA
Lit. 699.000

MOTHER BOARD

Per AMIGA 20 cm
Lit. 39.000

DIGITALIZZATORE STEREO AUDIO PROSOUND

Per AMIGA e ATARI ST
Lit. 149.000

EASY SOUND

Digitalizzatore Audio per AMIGA 500/2000
Con Software in italiano
Lit. 99.000

AUDIO VIDEO

Digitalizzatore AUDIO e VIDEO
(EASY WIEW + EASY SOUND)
Lit. 149.000

STARDOS

Velocizzatore per Disk Drive C64
1541/1571/OC118
Lit. 35.000

INTERFACCIA CENTRONIC COMMODORE

Per collegare qualsiasi stampante al C64
Lit. 99.000

CPM EMULATOR

Emulatore di CPM per Commodore C64
Lit. 69.000

DIGITALIZZATORE TEMPO REALE

Per C64
Lit. 150.000

AMIGA MULTIDRIVE

Drive 3"1/2 + 5"1/4 AMIGADOS/MSDOS
Per AMIGA 500/2000
Lit. 479.000

AMIGA MS DOS DRIVE 5"1/4

Con Emulator PC
Lit. 299.000

ATARI DRIVE (vedi pagina pubblicitaria)

In omaggio 2 Disk Programmi

SIMONS BASIC 64

Il favoloso Basic con manuali
Per C64 in italiano
Lit. 69.000

LETTORE DI CODICI A BARRE (NEW)

Per AMIGA e ATARI

NOVITA' PER C64

MK5 per C64

Con manuale in Italiano, IVA e trasporto compresi
Lit. 99.000

NEWEL è stato autorizzato alla traduzione del manuale in Italiano dal fabbricante

INOLTRE ORA E' DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA DI PRODOTTI DELLA DATEL LTD PER AMIGA E C64

HARD DISK ESTERNO (NEW)

Per portatili PPC AMSTRAD ultracompatto, ventilato, alimentazione professionale
32 Mb formattati
IVA Compresa Lit. 989.000

ATARI - ST

DRIVE 1Mb L. 290.000

Digitalizzatore video in tempo reale
L. 179.000

AMIGA MOVIOLA (NOVITA')

Eccezionale novità, permette di rallentare un gioco fino a 100 a 0, per poter superare tutti gli ostacoli e capire con calma il gioco, molto utile anche per programmi grafici, animazioni, cad, ecc. Puoi variare la velocità di esecuzione, cartuccia completa di istr. italiano.
L. 59.000

STAMPANTI 80 COLONNE

Mannesmann MT - 81	340.000
Commodore MPS 1230	490.000
Star LC 10	440.000
Star LC 10 color	540.000
Star LC 24/10 24 aghi	860.000
Nec P 2200 24 aghi	879.000
Nec P6 Plus 24 aghi	1.690.000

NUOVISSIMO HARD DISK per AMIGA 500

Newel/Triangle da 20 e 40 Mb
SCSI AUTOBOOTING = (28 ns/18 ms)
Con 2 Mb opzionali di RAM
SOFTWARE accluso - WORKBENCH 1.3
Facile installazione - da 2 a 8 PARTIZIONI
Funziona con KIKSTART 1.2 e 1.3

20 Mb	Lit. 900.000 + IVA
40 Mb	Lit. 1.099.000 + IVA

GENISCAN

Finalmente il nuovo scanner per AMIGA 500/2000 e ATARI
Compatibile DELUXE PAINT
L. 450.000

EMULATOR 64 (FAVOLOSO!!!)

Trasforma il tuo AMIGA in un Commodore 64:
Per C64 Lit. 25.000
Per C64 II Lit. 35.000

MODEM 64

Con Software 300 Baud
Lit. 49.000

NUOVO SERVIZIO PER I RIVENDITORI

E' POSSIBILE FISSARE VISITE PER ACQUISTI
IL LUNEDI' PREVIO APPUNTAMENTO TELEFONICO al N° 02/323492

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO
IN TUTTA ITALIA
CON POSTA O CORRIERE

☆ **IMPORT SOFTWARE ORIGINALE** ☆
☆ **PREZZI CONCORRENZIALI** ☆

CHIUSO PER FERIE
NEL MESE DI AGOSTO

A CASA TUA DIRETTAMENTE

02/33000036 da MARTEDI' a SABATO (vedi orari)
02/3270226 da MARTEDI' a VENERDI' al mattino

PREZZI CHIAVI IN MANO - 7 GIORNI DI PROVA - SODDISFATTI O RIMBORSATI

VENDITA RATEALE - BANCOMAT IN NEGOZIO

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC®
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

BUDGET

Kokotoni Wilf

Encore - per C64, MSX

I vecchio e potente mago, Ulrich, ha incaricato voi, il prode Kokotoni Wilf di girovagare per il tempo alla ricerca di alcuni pezzi dell'amuleto a forma di drago che gli permetterebbe i compiere enormi prodigi che vanno al di là dei suoi ordinari poteri, come alzare montagne, spostare mari e far diventare intelligente FR. Voi, in qualità di A.A.S.F.C.I.D.P.I (Aspirante Aiuto Sotto Fattorino Con Incarichi Di Poca Importanza) siete anche stati forniti di un paio d'ali che vi verranno detratte dal misero stipendio. La prima cosa da fare appena cominciato il gioco è andare a citare i genitori: Kokotoni Wilf infatti è il nome più brutto che possa esistere e avete deciso di farvelo cambiare in Ropolindo Ugobolide. No, scherzavo; appena cominciata la partita vi ritroverete nella preistoria con tanto di dinosauroni dalla lingua prensile (!?!?) e piante carnivore. Il vostro compito è quello di volare in giro alla ricerca di pezzi di amuleti che una volta raccolti tutti vi permetteranno di passare all'era successiva. Il nostro personaggio, oltre

VERSIONE C64

Credo che il miglior modo di descrivere Kokotoni Wilf sia di vederlo come una specie di Jet set Willy con le ali. Tutto è nello stile dei giochi di piattaforma, ma invece di salire e scendere scale, avrete delle ali attaccate alle spalle. Un'idea nuova, e penso che ne converrete. Per essere un gioco così datato è graficamente piacevole, ma devo dire che i colori sono stati usati un po' troppo, specialmente quando vedete cose come dinosauri scarlatti. Un altro aspetto seccante è l'elevata difficoltà che richiede riflessi assolutamente precisi. Kokotoni Wilf ha le sue pecche, ma il volo è un nuovo tipo di approccio al genere e questo, insieme ad una buona presentazione, dovrebbe farne un successo.

GLOBALE 77%

VERSIONE MSX

Questo gioco ha un che di simpatico. Pur presentando una grafica ai confini della realtà (nel senso che quasi non ci crederete tanto è brutta) e un sonoro a dir poco penoso, possiede uno strano e inspiegabile fascino. Quando il mio collega me lo ha passato rifiutandosi di recensirlo e credendo di farmi un dispetto, lo descrisse come un gioco brutto e senza speranza. Beh, io lo trovo invece un giochino simpatico e molto giocabile. Svolazzare qua e là con le ali è carino da matti e l'azione è la stessa di miliardi di giochi quindi ben collaudata. Non dico che sia una cosa sbalorditiva e galattica, ma merita certo un'occhiata da parte di tutti quelli che avendo tonnellate di programmi prendono un gioco tipo Armalyte e si stufano dopo due giorni. Insomma, un ritorno alle origini.

TETRIS

Mastertronic, per C64

La glasnost ha nuovamente raggiunto gli schermi dei nostri monitor, con la rerelease di Tetris. Acclamato al suo arrivo come il primo gioco russo per computer, quelli della Mastertronic ce lo ripropongono in versione economica, forse cercando di sfruttare l'onda del successo della versione coin-op.
Viste le premesse ci si potrebbe aspettare un attacco spaziale alla Casa Bianca. No, niente di tutto questo, bisogna semplicemente cercare di disporre blocchi di forma diversa in modo da completare linee sul fondo dell'aera di gioco. Questa è costituita da uno spazio vuoto rettangolare su cui cadono i pezzi da incastrare, nel breve tempo di caduta dovrete stabilire come girarlo e dove di-

RANDY

Sicuramente molti di voi mi credetanno una testa calda dedita esclusivamente ad arcade, un gioco strizzacervelli ogni tanto non mi dispiace. Tetris corrisponde poi perfettamente al mio ideale di puzzle game. Non ha una grafica scintillante, ma non ne ha bisogno, tutto quello che gli serve lo ha. Una semplice quanto efficace idea immersa in una colonna sonora della durata di dodici minuti ed uno stupendo esempio di programmazione dallo stesso gruppo che vi ha portato INF Treaty.

Perché e ancora perché mi chiedo io le idee più semplici danno vita ai giochi più belli e originali. Tetris, nonostante sia un puzzle game si rivolge ad una fascia di mercato molto ampia per le sue caratteristiche. Richiede infatti una notevole prontezza di riflessi insieme ad una invidiabile freddezza nei ragionamenti per girare e spostare velocemente i pezzi in modo da incastrarli correttamente. Apparentemente Tetris sembra molto bello, specie a causa di un aspetto abbastanza spartano, ma bisogna giocarlo, solo allora vi si rivelerà in tutta la sua irresistibile attrattiva.

alla capacità di volare, può addirittura camminare! WOW! Premendo poi il pulsante si ha poi l' apocalittico effetto fantascientifico di attivare e disattivare... un campo di energia? Un super raggio? Una trasformazione in Goldrake? No, la musica del gioco. Ah, ah, ah.

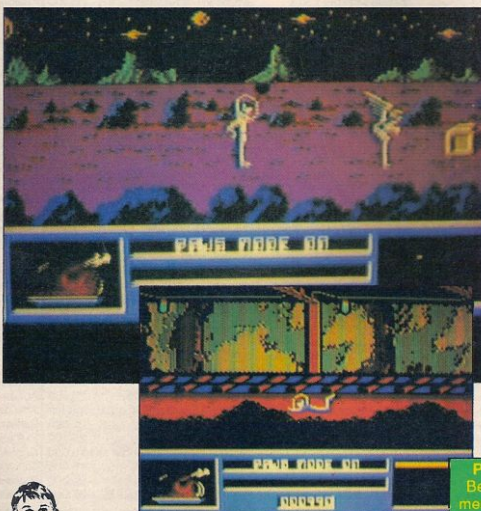
Pagella MSX
PRESENTAZIONE 65%
E' un budget...
GRAFICA 53%
Personaggio discretamente animato ma nel complesso scialba.
SONORO 61%
Una non molto gradevole musichetta e un paio di effetti.
APPETIBILITA' 69%
E' facile da giocare...
LONGEVITA' 67%
... e anche simpatico.
GLOBALE 66%
Un giochino semplice semplice che mostra i suoi anni.

sporlo in modo da non lasciare spazi vuoti.
Una volta completata una riga questa scomparirà lasciando più spazio libero (e più tempo) in cui giocare.

PRESENTAZIONE 67%
La presentazione è povera e non dà una buona impressione, buono invece il sistema di controllo.
GRAFICA 63%
Nitida ma, a parte la schermata iniziale, un po' grossolana.
SONORO 92%
Bella e sprattutto durevole, ben dodici minuti.
APPETIBILITA' 96%
Ne avrete sentito già parlare molto, provatelo...
LONGEVITA' 95%
... e non riuscirete più a staccarvene. Riempite la vostra dispensa, vi attendono lunghe nottate di gioco.
GLOBALE 98%
Splendido

STAR PAWS

Alternative Software, C64

Allarme! l'economia galattica è in pericolo! Ci è giunta voce che su R-6547 (che come tutti sanno è una luna di T-5647) vengono allevati abusivamente alcuni Saporiti Grifoni Spaziali, precisamente venti, che se immessi sul mercato provocheranno un crack economico senza pari. FINE MESSAGGIO.
Subito la Federazione Terrestre manda un astro-telex al comandante Neil Armstrong incaricandolo di recarsi là e di uccidere tutti i Grifoni. Purtroppo a causa di un disguido il messaggio arriva al capitano Rover Pawstrong, un cane tanto coraggioso quanto tonto. Credendo che questa sia la sua occasione per mettersi in luce, Rover parte subito senza attrezzatura alla ricerca degli uccellacci. Fortunatamente una navetta lo ha seguito e deposita ogni tanto qualcosa sulla deserta superficie della luna. Questa attrezzatura comprende fucili laser, lancia missili, esplosivo e un razzo, senza contare pattini turbo, un potente cannone e degli hamburger spaziali. Potrete usare tutto tranne gli hamburger per catturare i Grifoni, che sono dieci sulla superficie, che li potrete catturare a mani nude o con armi, quattro nelle miniere da catturare a mani nude e sei sull'altro lato del pianeta, da ammazzare con il cannone. Nelle miniere troverete vari oggetti, tra cui lampade, munizioni per il cannone, la mappa dei cunicoli e del cibo. Ogni volta che catturate o uccidete un grifone la navetta passa a caricarlo e portarlo via. Riuscirà il prode Rover a salvare l'economia galattica?

Erano secoli che non giocavo a qualcosa di così altamente stupido. Rincorrere degli strani polli spaziali con un cane ricorda più Wile E. Coyote che l'impavido Rover. In effetti, questo gioco si rifa' molto alla serie dei cartoni animati e batte di molte lunghezze la versione ufficiale U.S. Gold. La giocabilità è immensa, e l'humour è ben implementato come quando i grifoni montano una pedana elastica e ti risbattono addosso i tuoi stessi proiettili carbonizzandoti in puro stile Warner Bros. Gli accessori poi sono volutamente esagerati (un lanciamissili per un gallinaceo!) per sdrammatizzare quello che potrebbe sembrare un gioco violento ai meno attenti. Se volete passare molte ore in compagnia di un gioco stupido e senza pretese, correte a comprarvi Star Paws. A questo prezzo, poi...

PRESENTAZIONE 80%
Bella schermata di caricamento e screen di presentazione cinematografico.
GRAFICA 88%
Animazione iperfluida e ottimo scroll parallattico.
SONORO 91%
Bellissime musiche di Rob Hubbard ma niente effetti.
APPETIBILITA' 90%
E' facilissimo entrare nello spirito di gioco.
LONGEVITA' 93%
E non è facile uscirne.
GLOBALE 91%
Una simpatica e frenetica pagliacciata spaziale.

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap! preferiscono acquistare da SoftMail.

A grande richiesta, procede senza tregua la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento SoftMail #15, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina adesso e sei immediatamente un cliente privilegiato!

BUONE VACANZE A TUTTI!

Quest'anno siamo chiusi per le consuete ferie estive dal 1 al 15 agosto.

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

ACCESSORI

Amiga light pen	telef.
Final cartdrige III	110.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tale III	25.000
Deathlord	19.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Manhunter N.Y.	19.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Police Quest	19.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima III	19.000
Ultima IV	19.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Barbarian II	39.000
Battle Tech	59.000
Battlehawks 1942	29.000
Bio Challenge	39.000
Butcher hill	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's lair (1mb)	75.000
Forgotten worlds	25.000
F16 Falcon	59.000
Gunship	59.000
Journey to ... earth	29.000
K.Daglish soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Lords of rising sun	69.000
Microprose soccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
Read Heat (DANKO)	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Space harrier	29.000
Test drive II	49.000
Winter edition	25.000

CBM 64/128 CASS.

Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Blasteroids	18.000
Chicago 30's	15.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Fast break	22.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
Grand monster slam	telef.
Instant music	18.000
Italy 90 soccer	18.000
Last Ninja II	25.000
Last duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Real ghostbusters	18.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Silk worm	18.000
Sport's world '88	18.000
Star Trek	18.000
Street sport Soccer	15.000
Stuntbike simul.	5.000
Speedball	18.000
Super scramble sim.	15.000
Super trux	15.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Tom & Jerry	15.000
Tracksuit manager	22.000
Vardan	15.000
Vindicators	telef.
Winter edition	15.000

CBM 64/128 DISCO

Adv. dungeon&dragons	*tel.*
Barbarian II	25.000
Battel tech	39.000
Battles of Napoleon	59.000
Battlehawks 1942	telef.
Deathlord	35.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Fast break	29.000
Ferrari F1	telef.
First over Germany	59.000
Fish	29.000
Forgotten worlds	telef.
GEOS 2.0 (64&128)	telef.
G.Lineker hotshot	15.000
Grand prix circuit	29.000
Italy 90 soccer	25.000
Journey to ... earth	21.000
Legend blacksilver	18.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Navy seal	29.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
One on one II	29.000
Operation wolf	18.000
Powerplay hockey	29.000
President is missing	29.000
Project firestart	39.000
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Read Heat (DANKO)	18.000
Real ghostbusters	25.000
Renegade III	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Run the gauntlet	18.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Scenery FSII nuovi	telef.
Silk worm	21.000
Star Trek	25.000
Super scramble sim.	15.000
Super trux	15.000
T.K.O.	29.000
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Ultima V	49.000
Vardan	15.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.

After burner	18.000
Aliens	5.000
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Batman	18.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv. flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Driller	25.000
Emily Huges soccer	18.000
Grand prix simulator	5.000
Mad flunky	5.000
Microsoccer	39.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Pacmania	18.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Run the gauntlet	15.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Shadow skimmer	5.000
Super hero	5.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Vindicators	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 5"

Adv. dungeon&dragons	*tel.*
Abrams battle tank	59.000
Adv. constr. set	25.000
Battlechess	59.000
F16 combat pilot	55.000
Grand Prix Circuit	59.000
Journey to ... earth	29.000
Probeach volleyball	49.000
Sex vixen in space	69.000
688 attack sub 3&5	69.000
Versioni su 3"	*telef.*

ATARI ST

Barbarian II	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
Forgotten worlds	29.000
F16 combat pilot	59.000
King Quest IV	69.000
Microprose soccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
Read Heat (DANKO)	39.000
Run the gauntlet	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
STAC (UK)	49.000
vindicators	25.000
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Exploding fist+	15.000
Forgotten worlds	15.000
G.L. Hotshot	18.000
Operation wolf	18.000
Pacmania	18.000
PHM pegasus	22.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
Skate or die	18.000
The deep	18.000
The in crowd	29.000
Thunderblade	18.000
Total eclipse (ita)	15.000

MSX CASS.

Barbarians	18.000
Flight sim.II(cart.)	59.000
Munsters	18.000
Operation wolf	15.000
Wec Le Mans	18.000
3D Pool	18.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z

Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

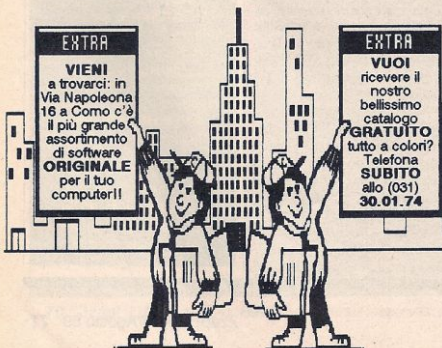
Numero ____________ scad. ______

Cognome e nome ____________

Indirizzo ____________ Nr. ______

CAP ______ Città ____________ Prov. ____ Tel. ______

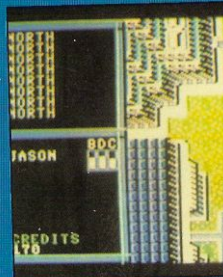
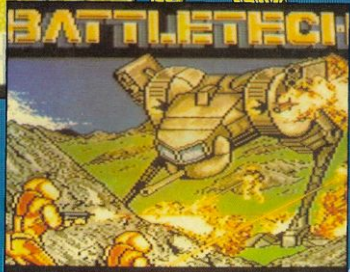
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ____________

Adventure/RPG

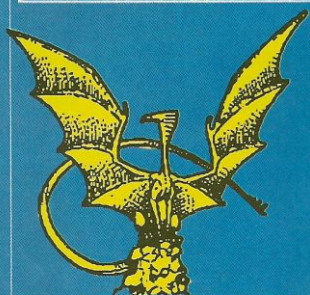
BATTLETECH

Infocom, per C64 (solo disco)

Nel trentunesimo secolo cinque stati combattono continuamente per la supremazia. Voi, nella parte del diciottenne Jason Youngblood, siete ancora a scuola ma, invece di imparare equazioni quadratiche, venite addestrato a diventare un guerriero Mech per difendere la Confederazione Lirana. I Mech sono massicci robot militari armati fino ai denti di laser e mitragliatrici e pilotati da uomini. Attualmente Jason si trova alla Cittadella e può, oltre a ricevere vari tipi di addestramento, vagare per il luogo (visto dall'alto) e comprare armi e armature nei negozi. Le missioni di addestramento per i Mech sono completamente gratuite, ma i combattimenti e le classi meccaniche costano parecchio. Il suo unico guadagno, tuttavia, è costituito da uno scarso stipendio che è necessario investire in una delle tre compagnie (ognuna col proprio fattore di rischio) per raggranellare abbastanza soldi in modo da poter migliorare le sue abilità di base. Le prime poche missioni di addestramento richiedono di fare pratica coi controlli di un Mech: ve ne sono tre tipi con diverse capacità ma che si controllano sempre nello stesso modo.

E' possibile adoperare sia i cursori, sia il mouse per controllare i movimenti generali, ma una volta che un nemico entra in raggio si passa nel modo di combattimento, che è a selezione di menu. I comandi includono CAMMINA, CORRI, SALTA, TIRA UN CALCIO (per scagliare un pedatone a un nemico vicino). Ognuna delle vostre armi può essere puntata su qualsiasi nemico a tiro. Quando viene lanciato il comando INIZIO BATTAGLIA, il Mech si muove dove gli avevate precedentemente detto e spara ai nemici prima presi di mira. Se l'addestramento di Jason è soddisfacente, può lasciare la Cittadella e vagare per le campagne tra una città e l'altra uccidendo nemici e reclutando amici disposti a seguirlo. Costoro, in combattimento, sono controllati esattamente come Jason . La semplice grafica dall'alto è malamente definita e Jason rimane una pallida macchia che si agita lungo la sfarfallante area di gioco. Purtroppo anche il gioco in sé stesso è estremamente arido. Jason deve sempre aspettare tra una missione e l'altra e vagare mestamente e senza scopo per la città. Questo fatto è peggiorato dal frequente accesso da disco (che avviene ogni volta che si entra o si esce da qualche edificio).

L'interazione con gli altri personaggi è virtualmente inesistente: di solito non vogliono proprio parlare con lui. Inoltre se possiede un po' di soldi può almeno procurarsi un po' di armi, ma che i suoi investimenti rendano bene è veramente affare del caso. A Battletech avrete bisogno di ore di gioco per approdare a qualsiasi risultato e l'esperienza è così poco movimentata che solo un serio recensore o un fanatico di giochi di ruolo (come me!) potrebbe tentare di insistere nel gioco. L'unica fonte di piacere è il miglioramento delle capacità di Jason e, in seguito, il reclutamento di amici. Il combattimento, più che esplosivo (come pretende la confezione) è fiacco e consiste puramente di due o più Mech che si sparano laserate dopo laserate ai rispettivi indirizzi. In più i colpi non appaiono nemmeno sullo schermo ma una finestra stampa continui messaggi e talvolta mostra un Mech animato nell'atto di sparare col laser. Tutto questo è confusionario e ben poco eccitante. Battletech è basato sull'omonimo RPG e se ne siete ultrafanatici probabilmente riuscirete a divertirvi un pochino con la versione computerizzata, ma personalmente preferirei giocare al vero gioco di ruolo con alcuni amici piuttosto che guardare alcuni sprite schizzati che si sparano "messaggi" a tutto spiano!

ATMOSFERA 45%
INTERAZIONE 30%
LONGEVITA' 50%
GLOBALE 42%

RPG — STRATEGIE

Qualcuno ha scritto (nella posta di questo mese) che la rubrica A Bit Of Fantasy sembra aver soppiantato del tutto quella delle Avventure.
Voglio dire una cosa a tutti gli avventurieri che la pensano allo stesso modo: io sono il primo a preferire i giochi di avventura (quelli tradizionali, magari anche senza grafica) agli RPG, ma le tendenze del mercato hanno suggerito alle software house (SSI, New World Computing, Origin Systems, Electronic Arts, e persino la cara vecchia Infocom) di incrementare la produzione di questi ultimi — si vede che una richiesta da parte dei videogiocatori c'è e continua ad esserci.
Al contrario la penuria (totale assenza?) di avventure degli ultimi mesi non può essere spiegata soltanto con una sempre minore richiesta... quanti di voi posseggono avventure originali? Quelle con la confezione, le istruzioni (non fotocopiate) e l'etichetta sul disco o sulla cassetta, voglio dire. Vedo poche mani alzate, pochissime... Beh, sentite, tanto per tenere viva la rubrica delle Avventure anche senza recensioni, dai prossimi numeri in avanti pubblicheremo quanti più aiuti possibile. E questo è anche un invito per tutti i 'mappatori' e 'solutori' di inviare quanto più materiale possibile, possibilmente specificando 'Zzap/ Adventure' o 'Zzap! Top Secret' sulla busta. Intesi? E intanto beccatevi un po' di strategie di RPG e la conclusione della soluzione più richiesta e sudata della storia di Zzap!: Maniac Mansion...

Demon's Winter

Eccovi la mia soluzione per questo seducente e suggestivo gioco di ruolo. Non pretendo che sia l'unica o la migliore, ma è così che l'ho risolto. Una partita completa si può dividere in due parti: la prima avente come scopo il potenziamento dei vostri personaggi e la seconda dedicata alla soluzione vera e propria. Cominciamo a discutere la prima. Il numero dei vostri personaggi dovrebbe essere il massimo, cioè cinque, e gruppo ci dovrebbero essere quattro guerrieri e un mago. Tutti i guerrieri devono saper usare un'arma, meglio se la spada, e possibilmente conoscere il berserking e il fencing, in quest'ordine di importanza. Non è conveniente insegnare subito al mago a usare un'arma, perché ciò richiede molti punti di intelligenza che invece dovrebbero essere impiegati per imparare le rune. Ad un mago basterebbe conoscere solamente le rune dello spirito (per curare i feriti) e di un qualunque altro gruppo (per combattere). Però, se un mago nemico immobilizzasse uno dei vostri personaggi con una classe di rune che il vostro non conosce, dovrete correre verso il sanatorio più vicino per liberarlo, e questo non potete permettervelo quasi mai. Il vostro mago quindi dovrebbe conoscere tutte le rune tranne quelle di ghiaccio: queste non vi servono perché possono immobilizzare ma non liberare, e per combattere potete usare un'altra classe di rune a voi nota. Sarebbe molto utile che anche uno o due guerrieri conoscessero le rune dello spirito per poter assistere il mago a curare. Altre abilità interessanti sono la possibilità di leggere il pensiero e la persuasività, mentre il karate va bene solo finché il personaggio è di basso livello, dopo conviene usare un'arma. Tutte le altre abilità lasciatele pure perdere. Per scegliere le classi dei personaggi è sufficiente calcolare la somma dei punti intellettuali richiesti dalle principali abilità, tenendo conto che più bassa è meglio è. Ora qualche consiglio sulle razze: gli elfi, oscuri o no, è meglio lasciarli perdere. Come combattenti valgono poco e un potente mago a mio avviso ha bisogno solo di 28 punti di intelletto: il costo di tutte le rune (tranne quelle di ghiaccio) e del maneggio della spada.

Un umano va quindi benissimo, tanto più che riceve sempre la media più elevata di caratteristiche iniziali rispetto alle altre razze. Gli elfi si prestano solo come maghi e hanno di interessante solo l'innata capacità di sentire la magia di un arma. Le armi magiche valgono di più e sono più potenti di quelle normali; ne consegue che saperle riconoscere è più utile all'inizio, ma più avanti nel gioco serviranno solidi guerrieri e quindi un elfo risulterà penalizzato. Gli elfi oscuri vanno invece sempre evitati perché non hanno questa capacità e come guerrieri sono leggermente peggiori.

Troll e gnomi sono ottimi combattenti, i primi perché sono molto resistenti è possono rigenerarsi, i secondi perché sono molto forti, abili e abbastanza resistenti. Essendo però poco intelligenti non si prestano come maghi e valgono quasi unicamente come combattenti. Comunque scegliate razze e classi, nella fase di attribuzione delle caratteristiche non dovete assolutamente accontentarvi di valori medi o bassi. Soprattutto, i vostri personaggi dovranno essere FORTI, altrimenti vi toccherà sprecare intelligenza per imparare a usare armi intermedie perché non potete usare subito quelle migliori. Adesso che avete finito incomincia la vostra avventura: correte a comprare armi e armature. Dopo ogni battaglia prendete tutti gli oggetti e rivendeteli per rimpiazzare le ragnatele nel vostro portasoldi.

Trasformate più roba (inutile) possibile in denaro liquido, così se incontraste un mercante che vende articoli di vostro interesse correrete meno rischi di non avere abbastanza soldi.

■ (fine prima puntata) ■

ZZAP!

MANIAC MANSION™

THE SOLUTION - PART TWO

by Pietro & Nuccio Pino

Eccoci alla conclusione: qui di seguito vi aspettano le trenta mosse che vi separano ancora dalla conclusione del gioco. Se siete dei buoni avventurieri, avrete già fatto dei passi avanti, altrimenti leggetevi il resto della soluzione e rovinatevi il gusto di farcela da soli...

80. USE PHONE.
Non appena appare sul video la tastiera numerica, componete il numero di Edna trovato sulla parete della doccia. Tornate velocemente su Dave. Fatelo entrare nella stanza di Edna

81. WALK TO DOOR
e mentre la moglie del dottore e al telefono col presunto maniaco, raccogliete velocemente la piccola chiave (small key) sul comodino

82. PICK UP SMALL KEY
quindi salite velocemente in cima alla scala a pioli. Accendetela luce nella stanza in cui vi trovate ora

83. TURN ON LIGHT
e spostate il quadro appeso al muro

84. PULL PAINTING
Dietro il dipinto troverete una cassaforte, sotto alla quale c'è un numero scarabocchiato sul muro, troppo piccolo perché Dave possa leggerlo. Tornate quindi su Bernard e arrampicatevi lungo la pianta carnivora

85. WALK TO MAN-EATING PLANT
fino alla botola sul soffitto. Vi troverete nell'osservatorio del dottore. Sulla parete sinistra troverete il pannello di controllo del telescopio recante una fessura per le monetine (coin slot). Mediante i due pulsanti del pannello è possibile far ruotare il telescopio. Inserite questa sequenza di mosse:

86. USE DIME IN COIN SLOT

87. PUSH RIGHT BUTTON

88. USE DIME IN COIN SLOT

89. PUSH RIGHT BUTTON
questo punto il telescopio sarà orientato correttamente. Avvicinatevi all'oculare

90. USE REALLY POWERFUL TELESCOPE
e prendete immediatamente nota del numero che apparirà sullo schermo di fianco al ragnetto. E' il numero scarabocchiato sotto la cassaforte di Edna e ne rappresenta la combinazione. Dopo di che scendete di nuovo con Bernard nella sala del ritratto e ridate il comando a Dave.
Aprite la cassaforte.

91. OPEN WALL SAFE
componendo sulla tastiera la combinazione appena trovata. Raccogliete la busta chiusa dal l'interno della cassaforte.

92. PICK UP SEALED ENVELOPE
e apritela, rivelando il quarto di dollaro al suo interno

93. OPEN SEALED ENVELOPE.
Tornate di nuovo su Michael e ritelefonate a Edna

94. USE PHONE
quindi tornate Su Dave, che potrà uscire di soppiatto dalla stanza di Edna mentre la vecchia è al telefono. Tornate nella stanza del dottor Fred e chiamate la Meteor Police con la radio riparata da Bernard

95. TURN ON RADIO

96. USE RADIO

componendo il numero letto sul poster sopra il letto. Tornate con Dave nella sala del ritratto, dove si trova Bernard, e date a quest'ultimo due oggetti:

97. GIVE QUARTER TO BERNARD

98. GIVE SMALL KEY TO BERNARD.
Uscite dalla stanza e tornate da Edna, facendovi catturare e rinchiudere nelle segrete. Date ora il comando a Bernard. Scendete al primo piano ed entrate nella stanza dei videogiochi (prima porta a sinistra delle scale). Fate giocare Bernard al Meteor Mess game.

99. USE METEOR MESS GAME WITH QUARTER
Alla fine della partita apparirà sullo schermo la "Hall of Fame" del gioco. Prendete accuratamente nota del numero in prima posizione: è la combinazione della porta del laboratorio di Fred. Dirottate ora l'azione su Dave, che si trova nelle segrete. Fategli aprire la porta del laboratorio del dottore, ovvero il massiccio portone blindato sulla sinistra, con la seguente sequenza di mosse:

100. UNLOCK TOP PADLOCK WITH GLOWING KEY

101. UNLOCK BOTTOM PADLOCK WITH GLOWING KEY

102. OPEN OUTER DOOR

103. OPEN INNER DOOR
A questo punto apparirà sullo schermo il display della serratura a combinazione della porta interna: componete il numero trovato nel videogioco. La porta si aprirà con un risucchio, ma non è ancora il momento di entrare. Bisogna infatti aspettare l'arrivo della Meteor Police, un agente della quale si materializzerà all'interno delle segrete dopo un paio di minuti di attesa. L'agente della Meteor Police farà irruzione nel laboratorio e, dopo aver scansato la sorveglianza del Tentacolo Viola e del dottor Fred, correrà direttamente nella stanza della meteora e svanirà portando con sé l'origine dei guai.

Tuttavia la ragazza di Dave resta ancora collegata alla Zom-B-Matic Machine, e non appena il dottor Fred avrà messo a punto la macchina succhierà il cervello alla povera fanciulla, riducendola a un vegetale! Cercate sul pavimento delle segrete il distintivo (badge) lasciato dal poliziotto spaziale, raccoglietelo

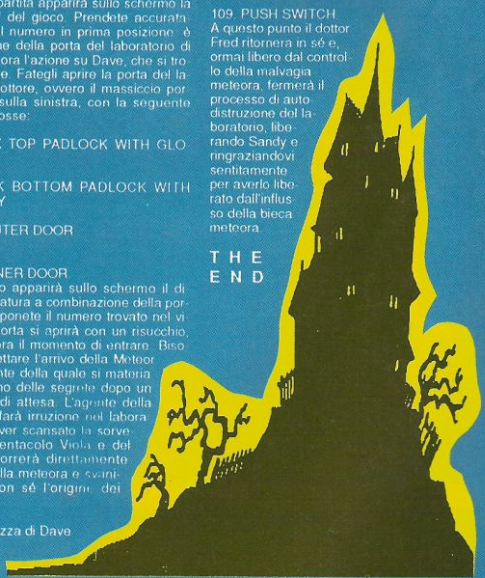
104. PICK UP BADGE
ed entrate nel laboratorio con Dave. Camminate verso destra finché non vi si parerà davanti il Tentacolo Viola (PurpleTentacle) intenzionato a riportarvi nelle segrete. Dategli il distintivo

105. GIVE BADGE TO PURPLE TENTACLE
e il Tentacolo si produrrà in una patetica scenetta, proclamando disperatamente la propria innocenza, per poi scappare urlando fuori del laboratorio. Entrate dunque nella porta sulla destra e vi troverete davanti all'oggetto della vostra ricerca, cioè Sandy, collegata alla Zom-B-Matic Machine, mentre il dottore armeggia intorno ai comandi. Non appena vi vedrà, il dottor Fred cadrà in preda allo sconforto più nero e in un gesto disperato innescherà il codice di autodistruzione del reattore nucleare, lasciandovi circa due minuti per completare l'avventura. Aprite l'armadietto sulla destra

106. OPEN LOCKER
e indossate la tuta antiradiazioni appesa al suo interno.

107. PICK UP RADIATION SUIT
Aprite la porta sulla destra dell'armadietto utilizzando la scheda magnetica (card key) nell'apposita fessura a fianco

108. USE CARD KEY IN CARD SLOT
Entrate nella sala della meteora e agite sul l'interruttore dell'apparato di condizionamento mentale della meteora:

109. PUSH SWITCH
A questo punto il dottor Fred ritornera in sé e, ormai libero dal controllo della malvagia meteora, fermerà il processo di autodistruzione del laboratorio, liberando Sandy e ringraziandovi sentitamente per averlo liberato dall'influsso della bieca meteora.

THE END

It's here and it's sensational – Domark's latest blockbusting coin-op conversion from Tengen.

Join Major Rock Hardy and Captian Ace Gunn in their battle for supremacy against an army of invading Xybots!

With a split-screen for one or two players and a unique viewing area, you'll find Xybots a challenging strategic blast 'em up.

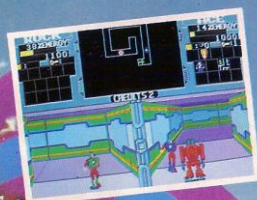
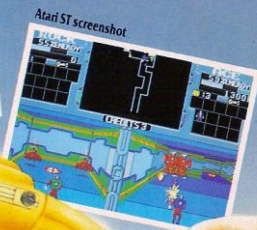
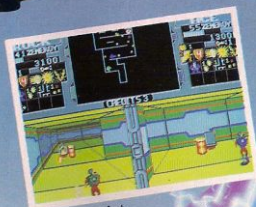
It's non-stop action all the way and working together in two-player mode is the ultimate fun. Each player controls one character and the split-screen gives each his own playing area. A map shows the section you're battling through and the positions of the patrolling Xybots. And to keep one step ahead, pick up energy pods, super weapons, keys and coins.

Xybots made a challenging arcade game . . . as a computer game it can't be matched. So grab hold of the controls and help the intrepid duo, Rock and Ace, rid the labyrinth of these metallic monsters!

Coin-op screenshot

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

COMI
AMST
AMIG
ATAR

LEADER

Catalogo Giochi LCD

The Masters of the Game™

Acclaim™ entertainment, inc.

FORGOTTEN WORLDS™
U.S. GOLD®
7 Medaglie d'oro!
Disponibile per tutti i formati
CAPCOM™
© 1989 CAPCOM Co., Ltd. All rights reserved.